2,–DM Nr. 29/20.7.1982

Walt Disneys

MICKY MAUS

Die größte Jugendzeitschrift der Welt

ÖSTERREICH öS 15
SCHWEIZ sFr 2,–
LUXEMBURG frs 40
BELGIEN bfrs 40
ITALIEN Lire 1300
NIEDERLANDE hfl 2,50
SPANIEN Ptas 100
DÄNEMARK Kr 8,50

Heute: Der Drachenflieger 2

SOMMER SPASS mit Micky Maus

Mit großem Sommer-Gewinnspiel: Dagobert Duck verschenkt Ferientaschengeld

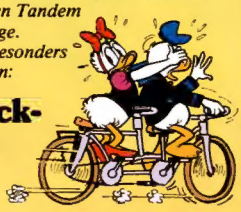
Onkel Dagoberts Geldspeicher

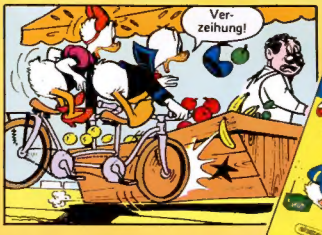
ehapa

Schatzsuche voller Gefahren!

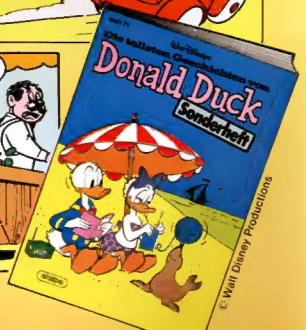
Dagobert Duck hat Donald und die Kinder mal wieder dazu verdonnert, für ihn die Kastanien aus dem Feuer zu holen. Als sie im versteinerten Wald nach einem Schatz aus grauer Vorzeit suchen, werden sie plötzlich von seltsam aussehenden Fremden überrascht. Und damit beginnt eine aufregende Jagd nach diesem rätselhaften Schatz, von dem eigentlich niemand so genau weiß, was es damit auf sich hat.

Außerdem erleben Donald und Daisy auf Radtour mit einem selbstgebauten Tandem die unglaublichsten Dinge. Wie jedesmal voll von besonders spannenden Geschichten:





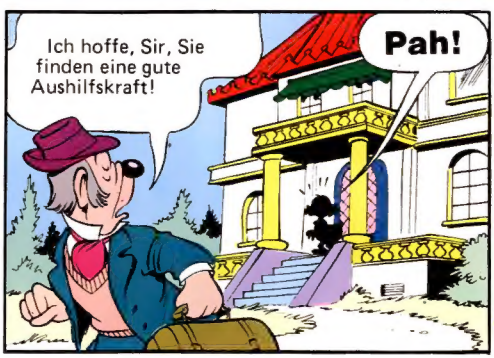
Donald Duck-Sonderheft Nr. 71 *Jetzt im Zeitschriftenhandel!*



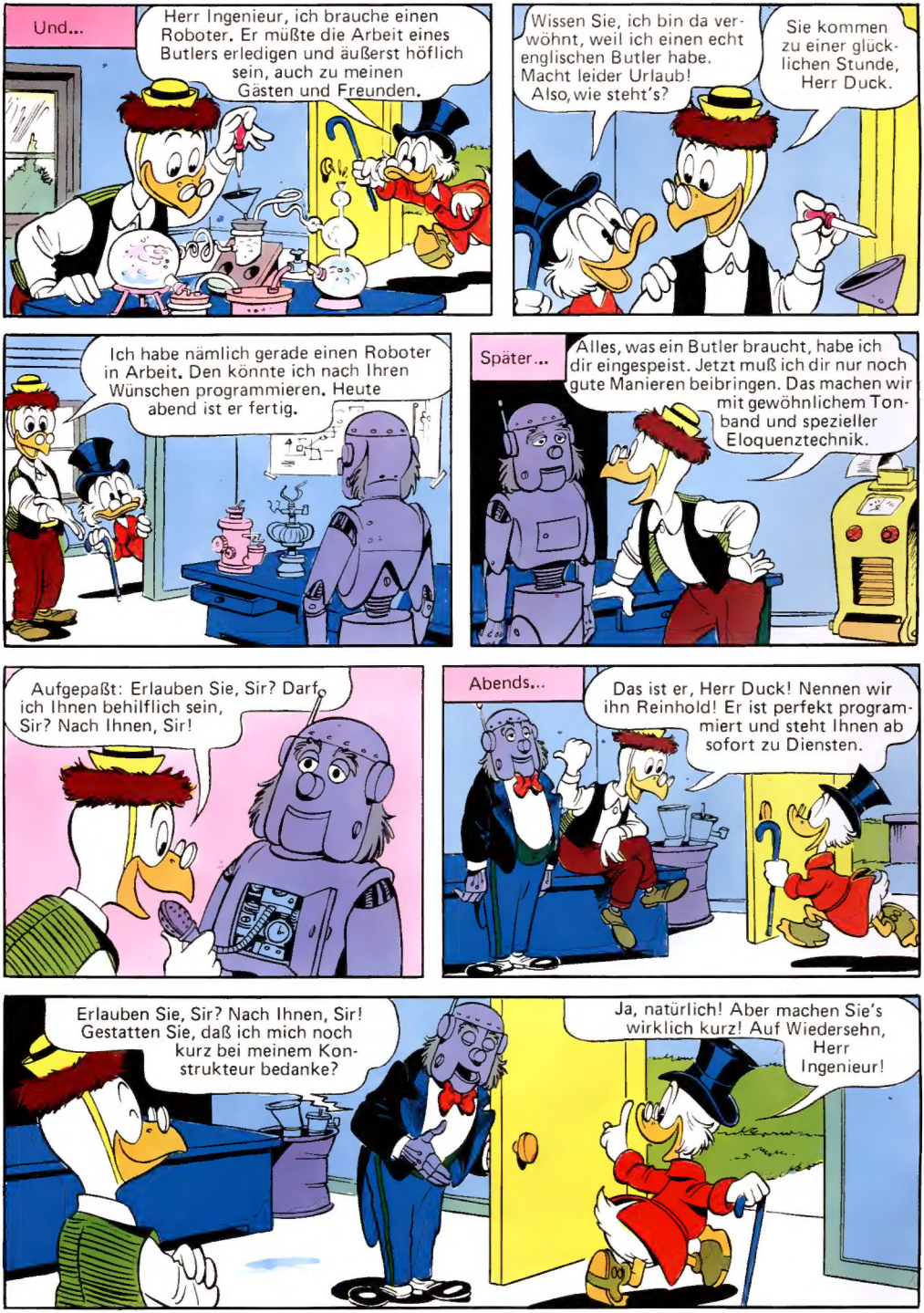
WALT DISNEY'S

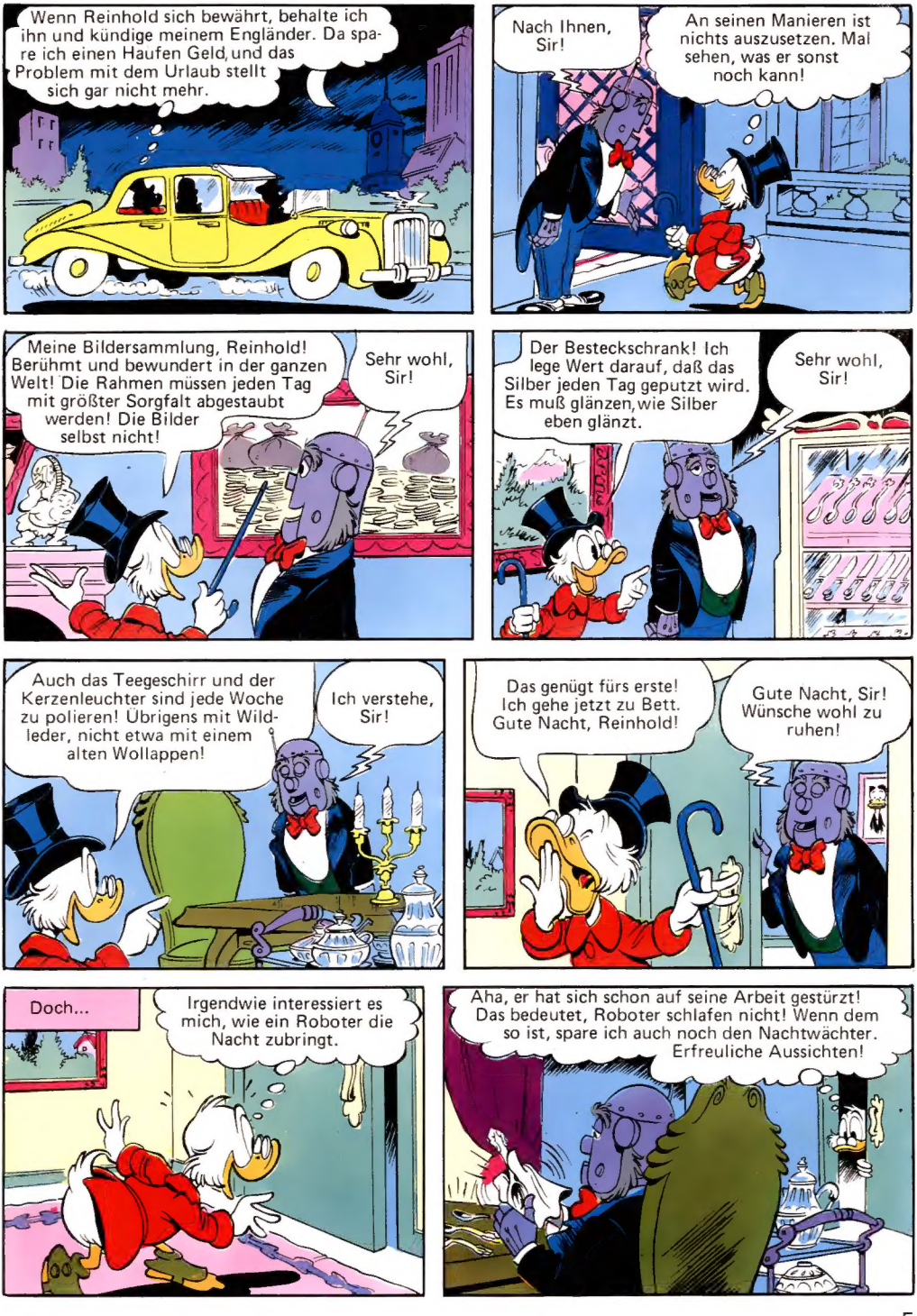
ONKEL DAGOBERT

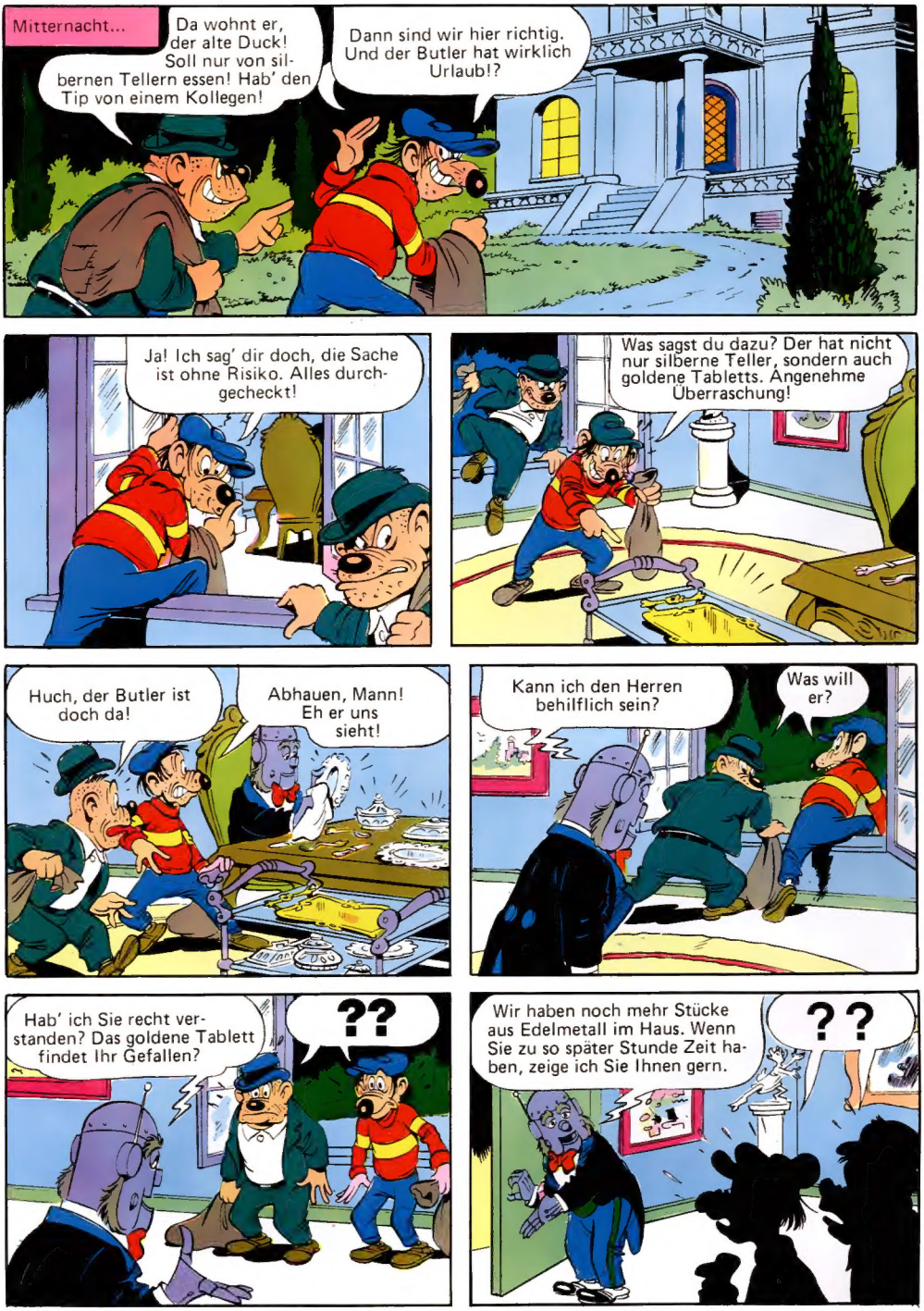
Falsch programmiert



Micky Maus wird in Gemeinschaft verlegt von Ehapa Verlag GmbH, D-7022 Leinfelden-Echterdingen 3, Postanschrift: Postfach 1215, 7000 Stuttgart 1, Egmont Verlag GmbH, Tivoligasse 52, A-1120 Wien, Egmont Verlag AG, Goldhaldenstraße 55, CH-8702 Zollikon.
Herausgeber: Adolf Kabatek. Chefredaktion: Dr. Erika Fuchs (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt). Redaktion: Dorit Kinkel. Anzeigen: Kurt H. Lessig, Tel. 07 11/79 71 – 353 (verantwortlich für den Anzeigeninhalt). Spiel- und Bastelteil: Uli Vogel, Manfred Bäumchen. Grafik: Ute Krautwasser, Günter Schmidt. Produktion: Klaus F. Wagner. Anzeigenpreise lt. Tarif 16 vom 2.1.1982. Abonnementpreise: Bei jährlicher Vorauszahlung DM 83, –, bei halbjährlicher Vorauszahlung DM 46,80 (PSchA Stgt. 10195 – 704 BLZ 600 100 70). Sammelmappe für ein Vierteljahr (13 Hefte) 6,50 DM je Mappe (zuzgl. Porto). In allen Preisen ist die Mehrwertsteuer enthalten. Erscheinungsweise wöchentlich im 32. Jahrgang. Kupfertiefdruck: W. Girardet, Essen.
Copyright 1982 Walt Disney Productions.
Erscheint unter Code Moral EUROPRESS JUNIOR Kontrolle des Brüssel


Und...
Herr Ingenieur, ich brauche einen Roboter. Er müßte die Arbeit eines Butlers erledigen und äußerst höflich sein, auch zu meinen Gästen und Freunden.
Wissen Sie, ich bin da verwöhnt, weil ich einen echt englischen Butler habe. Macht leider Urlaub! Also, wie steht's?
Sie kommen zu einer glücklichen Stunde, Herr Duck.
Ich habe nämlich gerade einen Roboter in Arbeit. Den könnte ich nach Ihren Wünschen programmieren. Heute abend ist er fertig.
Später...
Alles, was ein Butler braucht, habe ich dir eingespeist. Jetzt muß ich dir nur noch gute Manieren beibringen. Das machen wir mit gewöhnlichem Tonband und spezieller Eloquenztechnik.
Aufgepaßt: Erlauben Sie, Sir? Darf ich Ihnen behilflich sein, Sir? Nach Ihnen, Sir!
Abends...
Das ist er, Herr Duck! Nennen wir ihn Reinhold! Er ist perfekt programmiert und steht Ihnen ab sofort zu Diensten.
Erlauben Sie, Sir? Nach Ihnen, Sir! Gestatten Sie, daß ich mich noch kurz bei meinem Konstrukteur bedanke?
Ja, natürlich! Aber machen Sie's wirklich kurz! Auf Wiedersehn, Herr Ingenieur!


Wenn Reinhold sich bewährt, behalte ich ihn und kündige meinem Engländer. Da spare ich einen Haufen Geld, und das Problem mit dem Urlaub stellt sich gar nicht mehr.
Nach Ihnen, Sir!
An seinen Manieren ist nichts auszusetzen. Mal sehen, was er sonst noch kann!
Meine Bildersammlung, Reinhold! Berühmt und bewundert in der ganzen Welt! Die Rahmen müssen jeden Tag mit größter Sorgfalt abgestaubt werden! Die Bilder selbst nicht!
Sehr wohl, Sir!
Der Besteckschrank! Ich lege Wert darauf, daß das Silber jeden Tag geputzt wird. Es muß glänzen, wie Silber eben glänzt.
Sehr wohl, Sir!
Auch das Teegeschirr und der Kerzenleuchter sind jede Woche zu polieren! Übrigens mit Wildleder, nicht etwa mit einem alten Wollappen!
Ich verstehe, Sir!
Das genügt fürs erste! Ich gehe jetzt zu Bett. Gute Nacht, Reinhold!
Gute Nacht, Sir! Wünsche wohl zu ruhen!
Doch...
Irgendwie interessiert es mich, wie ein Roboter die Nacht zubringt.
Aha, er hat sich schon auf seine Arbeit gestürzt! Das bedeutet, Roboter schlafen nicht! Wenn dem so ist, spare ich auch noch den Nachtwächter. Erfreuliche Aussichten!


Mitternacht...
Da wohnt er, der alte Duck! Soll nur von silbernen Tellern essen! Hab' den Tip von einem Kollegen!
Dann sind wir hier richtig. Und der Butler hat wirklich Urlaub!?
Ja! Ich sag' dir doch, die Sache ist ohne Risiko. Alles durchgecheckt!
Was sagst du dazu? Der hat nicht nur silberne Teller, sondern auch goldene Tabletts. Angenehme Überraschung!
Huch, der Butler ist doch da!
Abhauen, Mann! Eh er uns sieht!
Kann ich den Herren behilflich sein?
Was will er?
Hab' ich Sie recht verstanden? Das goldene Tablett findet Ihr Gefallen?
??
Wir haben noch mehr Stücke aus Edelmetall im Haus. Wenn Sie zu so später Stunde Zeit haben, zeige ich Sie Ihnen gern.
??

Die Terrine stammt aus dem Haus des Prinzen von Kapores. Besonders wertvoll! Gefällt sie Ihnen?
Sehr! Aber sind nicht auch wertvolle Bilder im Haus?

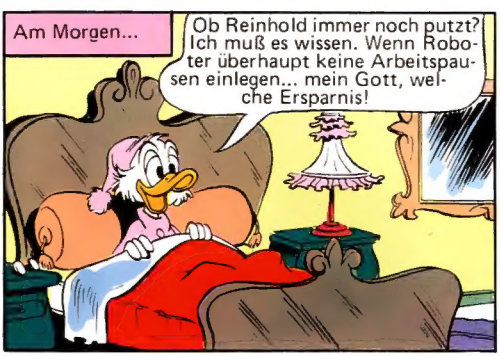
Doch! Das zum Beispiel! Es hängt etwas hoch. Gestatten Sie, daß ich Ihnen behilflich bin?

Der Herr Direktor sagt, es sei das wertvollste Stück seiner Sammlung. Oder gefällt Ihnen ein anderes besser?
Nein, kein anderes!

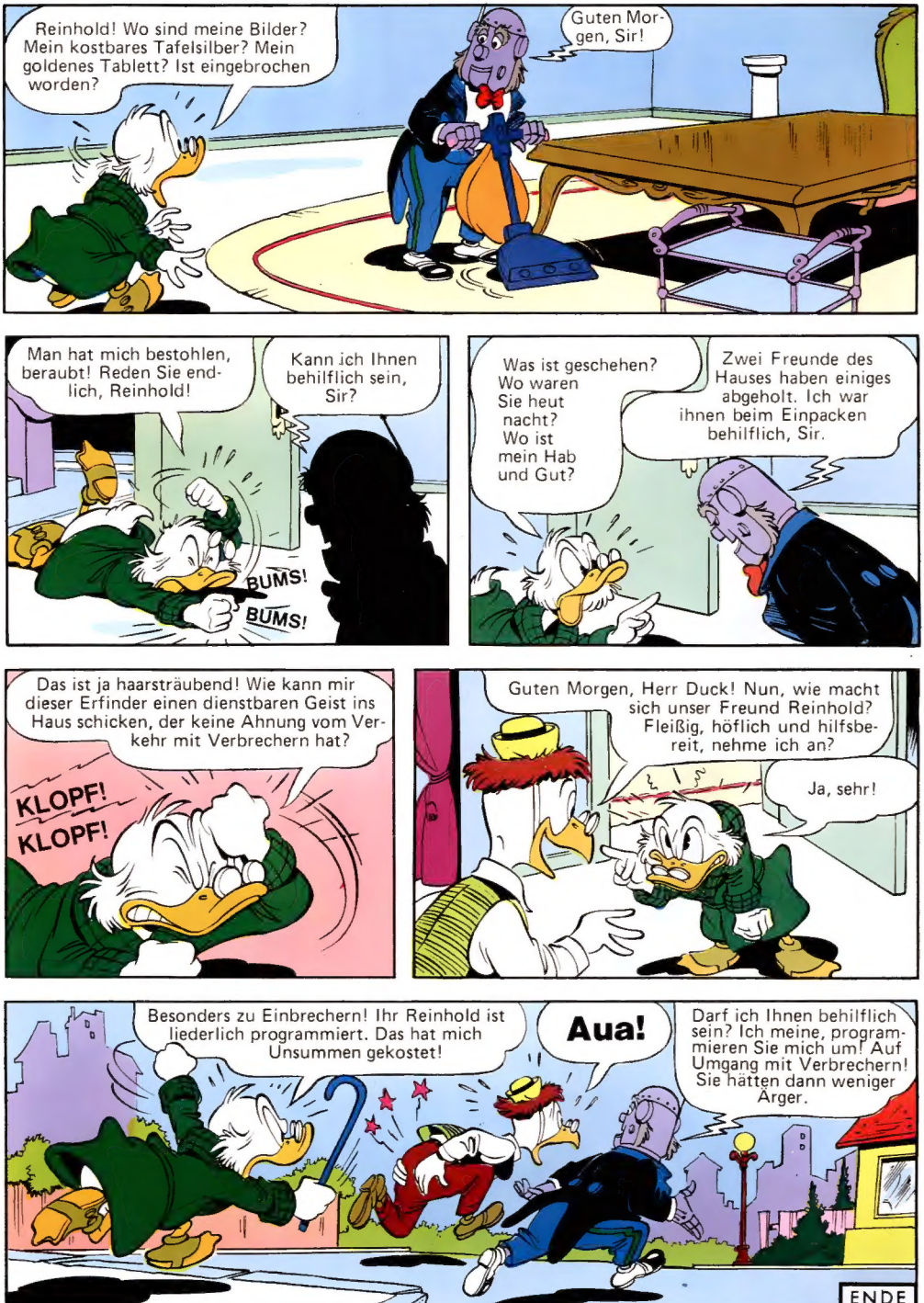
Gestatten Sie, daß ich Ihnen behilflich bin?
Aber machen Sie keinen Kratzer auf das gute Stück!

Jemand müßt'mich zwikken, damit ich weiß, ob es ein Traum ist oder nicht.
Sehr gern, Sir! Wo wünschen der Herr gezwickt zu werden?

Bleiben Sie mir vom Leibe! Es ist so ein schöner Traum! Ich will nicht aufwachen, ich will weiterträumen.


Am Morgen...
Ob Reinhold immer noch putzt? Ich muß es wissen. Wenn Roboter überhaupt keine Arbeitspausen einlegen... mein Gott, welche Ersparnis!

Alles aufgeräumt und blitzblank! Ich bin begeistert!


Reinhold! Wo sind meine Bilder? Mein kostbares Tafelsilber? Mein goldenes Tablett? Ist eingebrochen worden?
Guten Morgen, Sir!
Man hat mich bestohlen, beraubt! Reden Sie endlich, Reinhold!
Kann ich Ihnen behilflich sein, Sir?
BUMS!
BUMS!
Was ist geschehen? Wo waren Sie heut nacht? Wo ist mein Hab und Gut?
Zwei Freunde des Hauses haben einiges abgeholt. Ich war ihnen beim Einpacken behilflich, Sir.
Das ist ja haarsträubend! Wie kann mir dieser Erfinder einen dienstbaren Geist ins Haus schicken, der keine Ahnung vom Verkehr mit Verbrechern hat?
KLOPF!
KLOPF!
Guten Morgen, Herr Duck! Nun, wie macht sich unser Freund Reinhold? Fleißig, höflich und hilfsbereit, nehme ich an?
Ja, sehr!
Besonders zu Einbrechern! Ihr Reinhold ist liederlich programmiert. Das hat mich Unsummen gekostet!
Aua!
Darf ich Ihnen behilflich sein? Ich meine, programmieren Sie mich um! Auf Umgang mit Verbrechern! Sie hätten dann weniger Ärger.
ENDE

Fanta, Fanta,
FANTA
FANTA
FANTA
FANTA
...weil's Spass
macht und schmeckt.

SOMMER-GEWINNSPIEL

mit Onkel Dagobert

© Walt Disney Productions

Die letzte Runde wird eingeläutet! Noch einmal gibt es das große **Ferientaschengeld** zu gewinnen!

SOMMER SPASS mit Micky Maus

Bald ist mein Geldspeicher leer, liebe Freunde. Deshalb verschenke ich in dieser Woche zum letzten Mal an einen MICKY-MAUS-Leser **10 Mark Taschengeld für jeden Tag der Sommerferien** *

Und natürlich sind auch wieder zu gewinnen: **25 Disney-Geldbeutel mit einem funkelnagelneuen 20-Mark-Schein drin**

Und jetzt findet auch die große Schlußverlosung statt, bei der **alle** Teilnahmescheine noch eine zweite Gewinnchance haben. **Das ist die große Chance für alle, die bis jetzt noch nicht unter den Gewinnern waren!** Zu gewinnen gibt es da: **555 Disney-Geldbeutel – 55 davon mit einem 50-Mark-Schein gefüllt**

zum nächsten Briefkasten und die letzte Chance beim Schopf gepackt! Viel Glück, Euer

Onkel Dagobert

* Wenn beim Gewinner die Sommerferien bereits angefangen haben, gibt's das Taschengeld für die bereits verstrichenen Ferientage selbstverständlich rückwirkend. Und sollte der Gewinner nicht zur Schule gehen und keine Ferien haben, bekommt er natürlich ein vergleichbares Taschengeld.

TEILNAHMESCHEIN

für das Sommer-Gewinnspiel in Eurer Micky Maus

Ja, ich will von Onkel Dagobert Geld geschenkt kriegen!

Mein Name: .....

Meine Adresse: .....

..... Mein Alter: .....

Bitte einsenden an:

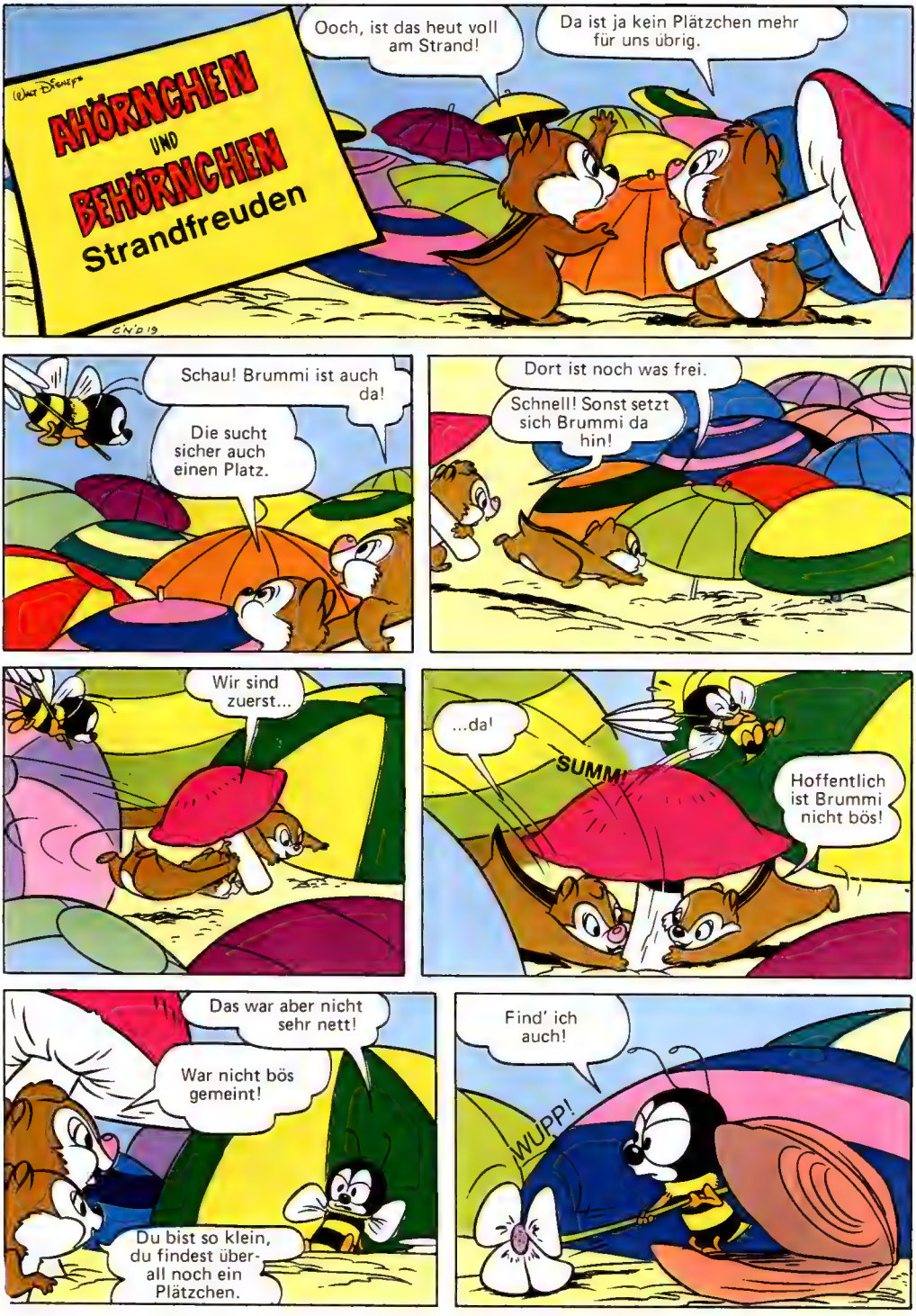
Micky-Maus-Sommer-Gewinnspiel
Postfach 1215
7000 Stuttgart 1

Letzter Einsendetermin ist der 22. Juli 1982

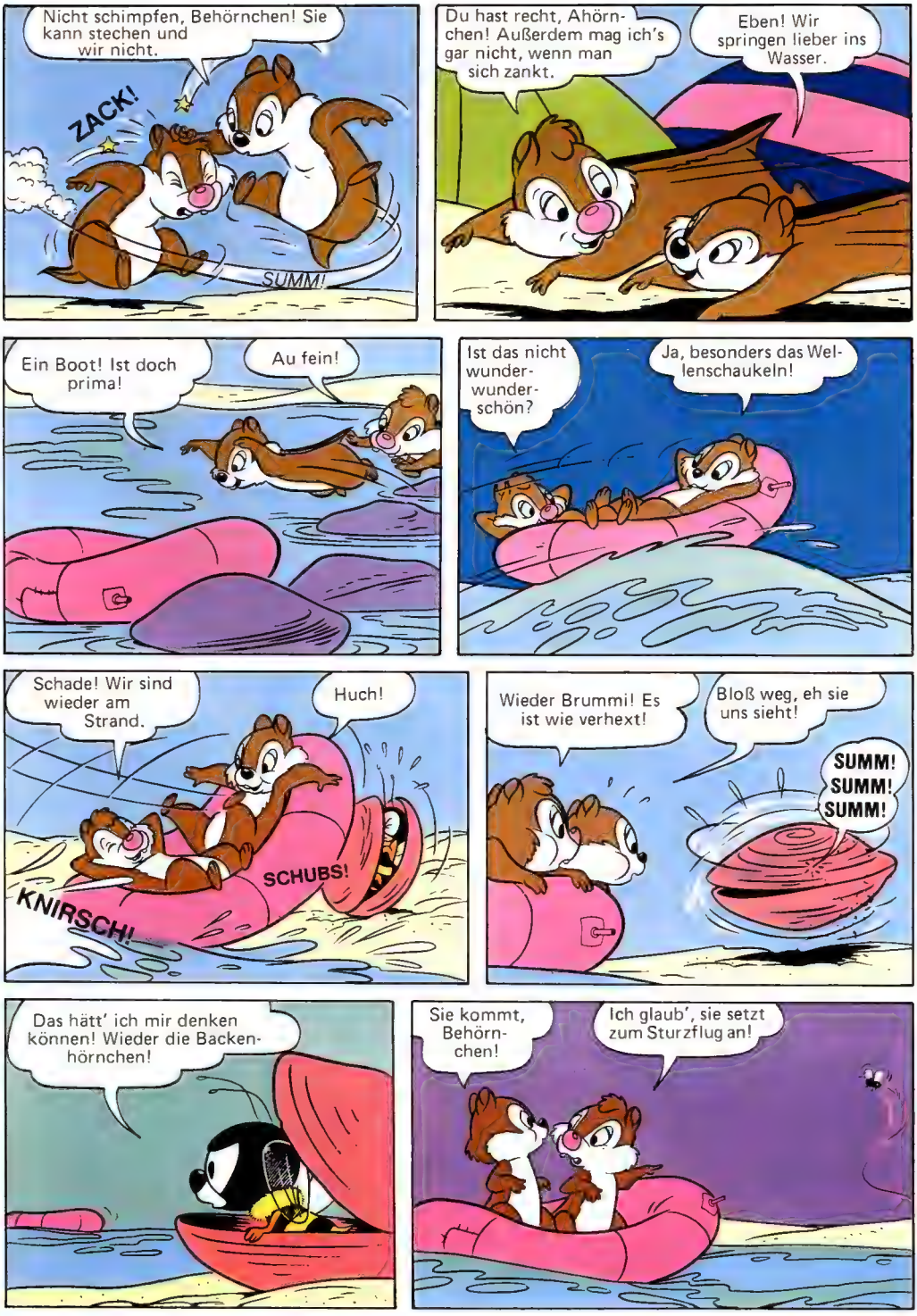
Und so einfach ist die Teilnahme am Sommer-Gewinnspiel:

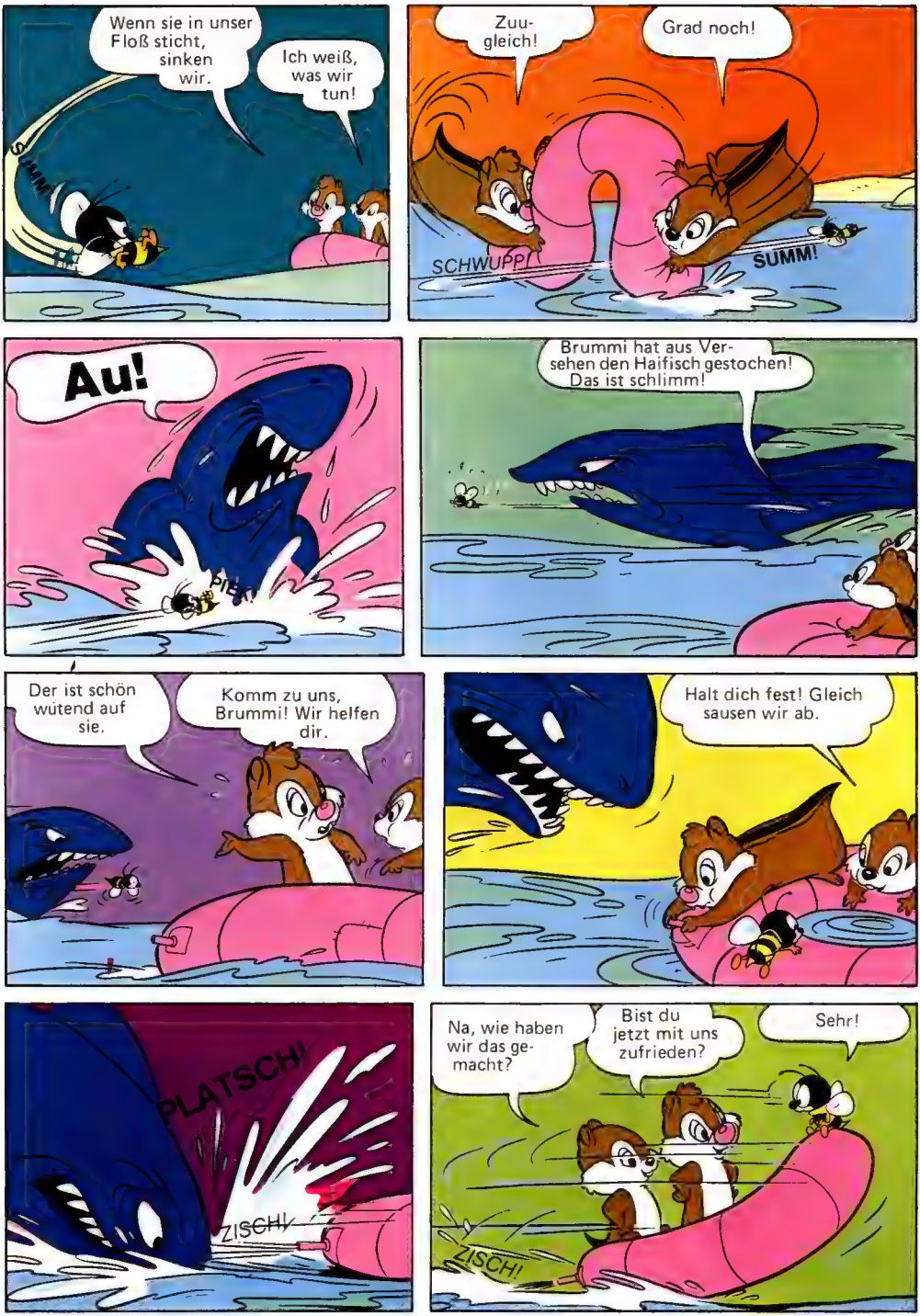
Teilnahmeschein ausfüllen und ausschneiden. Auf eine Postkarte kleben und schicken an:
Micky-Maus-Sommer-Gewinnspiel
Postfach 1215
7000 Stuttgart 1
Einsendeschluß für den Teilnahmeschein in diesem Heft ist der 22. Juli 1982 (Datum des Poststempels).
Und noch etwas: Wer das Heft nicht zerschneiden will, kann sich einen Teilnahmeschein auch selbst malen. Der muß natürlich nicht genauso aussehen wie das Original. Es genügt, wenn Ihr draufschreibt: „Teilnahmeschein für das Micky-Maus-Sommer-Gewinnspiel" und natürlich Euren Absender.

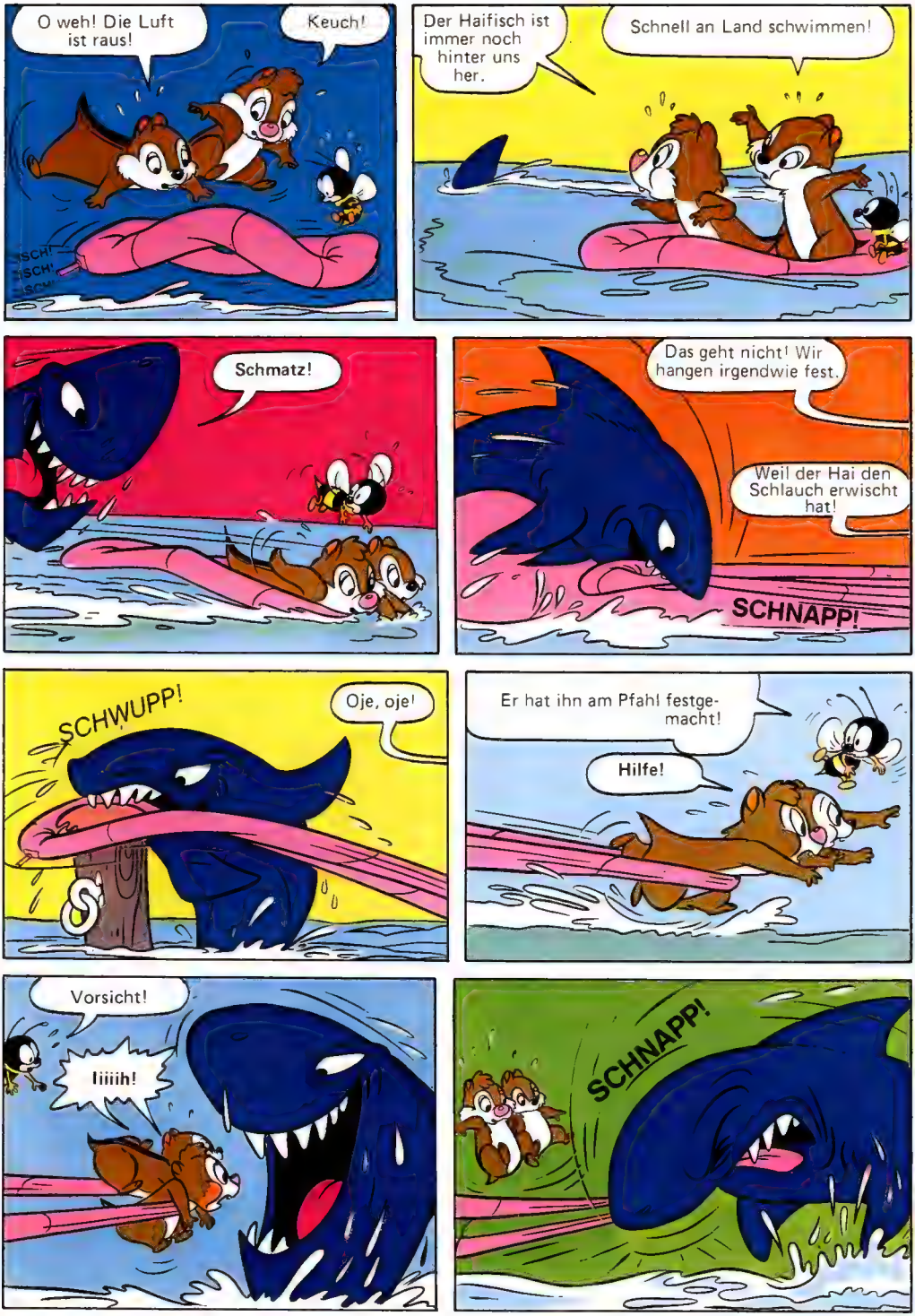
Werden mehr Teilnahmescheine eingesandt, als Gewinne ausgesetzt sind, entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Ehapa Verlages und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.


Walt Disney's
AHÖRNCHEN
UND
BEHÖRNCHEN
Strandfreuden
Ooch, ist das heut voll am Strand!
Da ist ja kein Plätzchen mehr für uns übrig.
Schau! Brummi ist auch da!
Die sucht sicher auch einen Platz.
Dort ist noch was frei.
Schnell! Sonst setzt sich Brummi da hin!
Wir sind zuerst...
...da!
SUMM!
Hoffentlich ist Brummi nicht bös!
Das war aber nicht sehr nett!
War nicht bös gemeint!
Du bist so klein, du findest überall noch ein Plätzchen.
Find' ich auch!
WUPP!

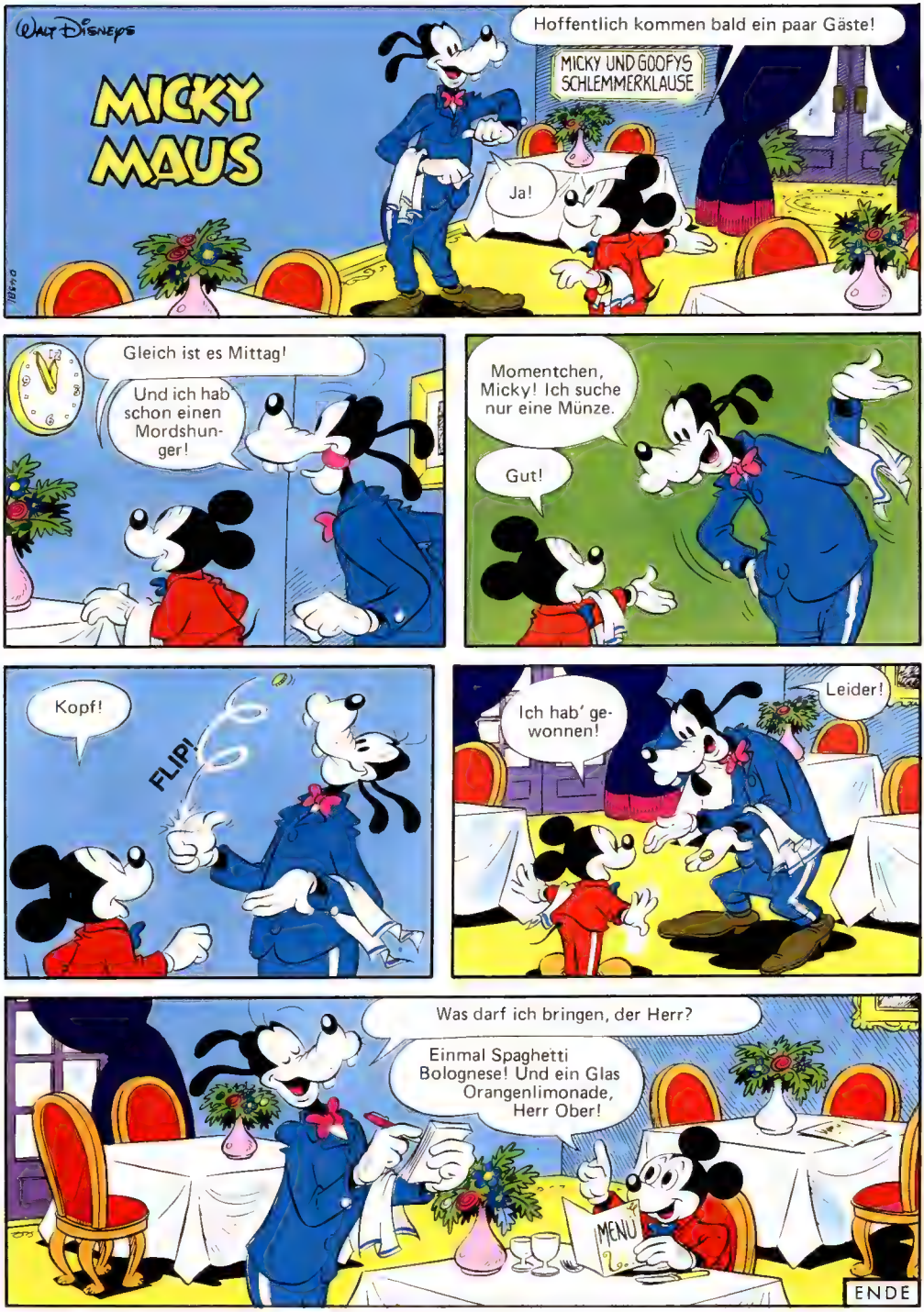
Entschuldige, Brummi, aber hast du heut nichts zu tun?
Bienen sind doch fleißig wie Bienen!
Ich kann ja wohl auch ein bißchen Ferien machen – oder?
Natürlich!
Entschuldige nur!
Komm!
Wir bauen uns eine Burg!
Ja, eine riesen-riesengroße!
He! Laßt das gefälligst!
O Verzeihung! Das haben...
...wir nicht gewollt!
Na, wer weiß!
Brummi baut auch was!
Das müssen wir sehen!
Ja, seht's euch nur genau an!
Verzeihung! Das hab' ich nicht gewollt!
Du bist gemein! Das hast du absichtlich getan.


Nicht schimpfen, Behörnchen! Sie kann stechen und wir nicht.
ZACK!
SUMM!
Du hast recht, Ahörnchen! Außerdem mag ich's gar nicht, wenn man sich zankt.
Eben! Wir springen lieber ins Wasser.
Ein Boot! Ist doch prima!
Au fein!
Ist das nicht wunder-wunder-schön?
Ja, besonders das Wellenschaukeln!
Schade! Wir sind wieder am Strand.
Huch!
SCHUBS!
KNIRSCH!
Wieder Brummi! Es ist wie verhext!
Bloß weg, eh sie uns sieht!
SUMM! SUMM! SUMM!
Das hätt' ich mir denken können! Wieder die Backenhörnchen!
Sie kommt, Behörnchen!
Ich glaub', sie setzt zum Sturzflug an!


Wenn sie in unser Floß sticht, sinken wir.
Ich weiß, was wir tun!
HMM
Zuu-gleich!
Grad noch!
SCHWUPP!
SUMM!
Au!
PIEP!
Brummi hat aus Versehen den Haifisch gestochen! Das ist schlimm!
Der ist schön wütend auf sie.
Komm zu uns, Brummi! Wir helfen dir.
Halt dich fest! Gleich sausen wir ab.
PLATSCH!
ZISCH!
Na, wie haben wir das gemacht?
Bist du jetzt mit uns zufrieden?
Sehr!
ZISCH!

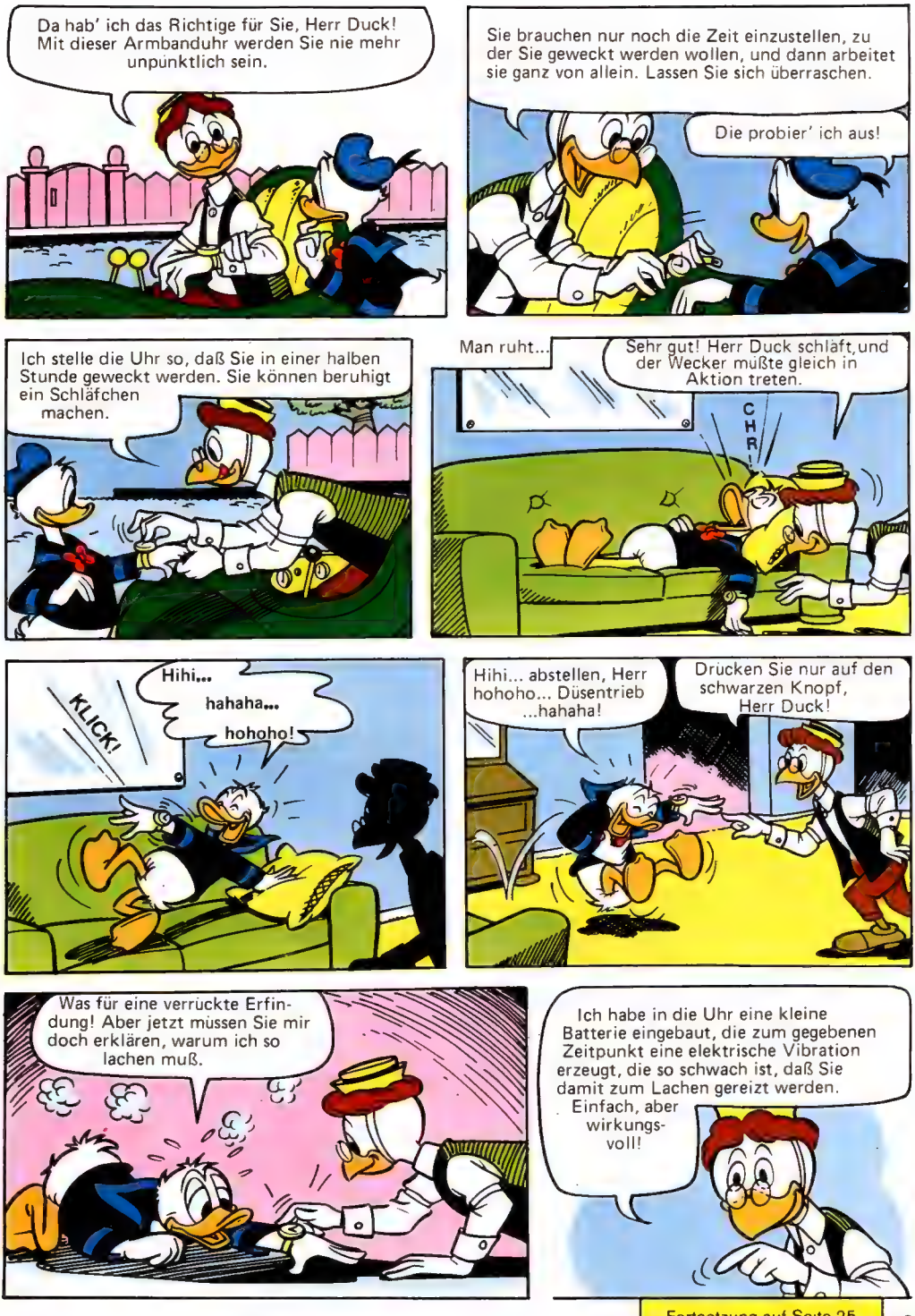

O weh! Die Luft ist raus!
Keuch!
SCH!
SCH!
SCH!
Der Haifisch ist immer noch hinter uns her.
Schnell an Land schwimmen!
Schmatz!
Das geht nicht! Wir hangen irgendwie fest.
Weil der Hai den Schlauch erwischt hat!
SCHNAPP!
SCHWUPP!
Oje, oje!
Er hat ihn am Pfahl festgemacht!
Hilfe!
Vorsicht!
Iiiiih!
SCHNAPP!

Der will uns wieder ins Wasser schnelzen.
Wir sind verloren!
Noch nicht! Ich bin ja auch noch da.
Aua!
PIGK
Iiiiihhh!
WUPPDICH!
Sie werden gleich am Strand landen. Ich besetz' lieber mein Plätzchen, sonst schnappen sie's mir wieder weg.
SCHWUPP!
PLUMPS!
BUMS!
Was soll das?
Verzeihung! Das haben wir nicht gewollt!
Ehrlich! Wir können wirklich nichts dafür!
Trotzdem! Ich hab' genug!
Ich geh' wieder an die Arbeit! Da hab' ich wenigstens meine Ruhe!
? ?
ENDE


WALT DISNEY'S
MICKY MAUS
Hoffentlich kommen bald ein paar Gäste!
MICKY UND GOOFYS SCHLEMMERKLAUSE
Ja!
Gleich ist es Mittag!
Und ich hab schon einen Mordshunger!
Momentchen, Micky! Ich suche nur eine Münze.
Gut!
Kopf!
FLIP!
Ich hab' gewonnen!
Leider!
Was darf ich bringen, der Herr?
Einmal Spaghetti Bolognese! Und ein Glas Orangenlimonade, Herr Ober!
MENU
ENDE

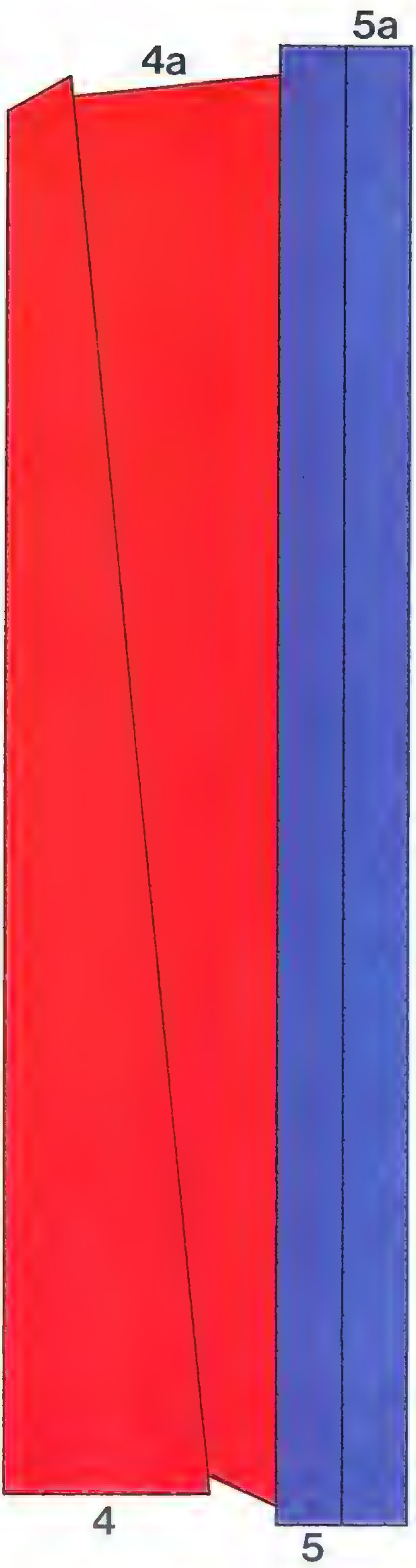
DONALD DUCK

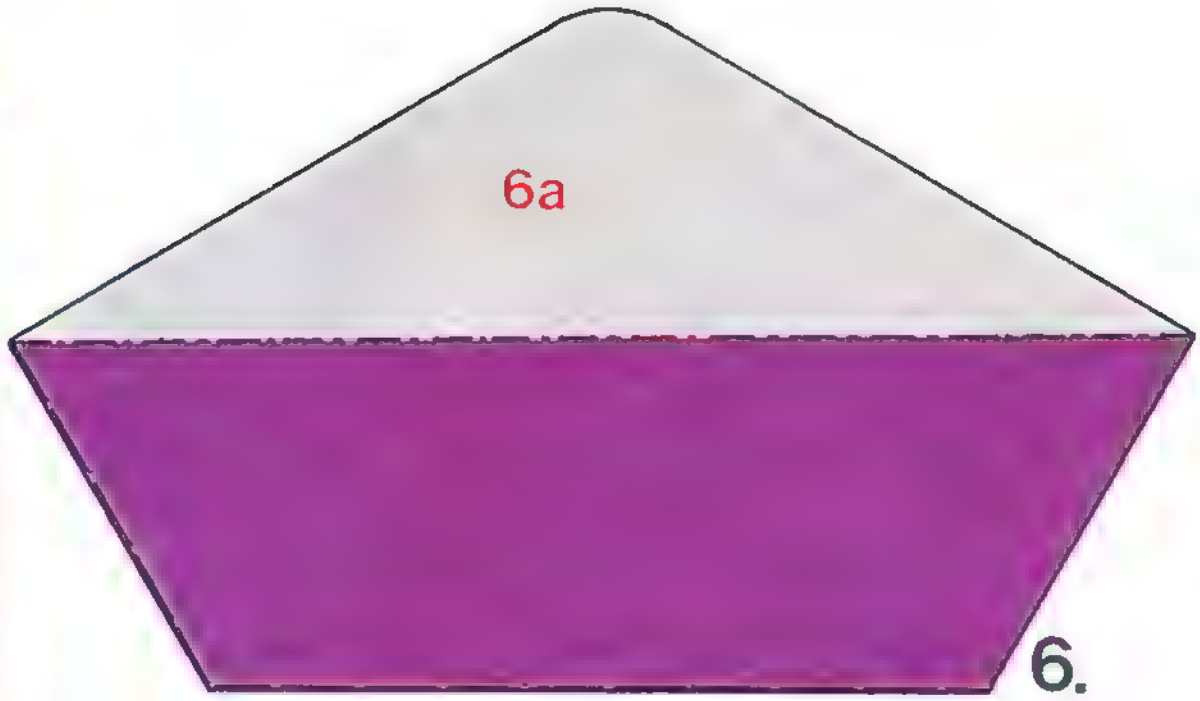
Eine kitzlige Sache

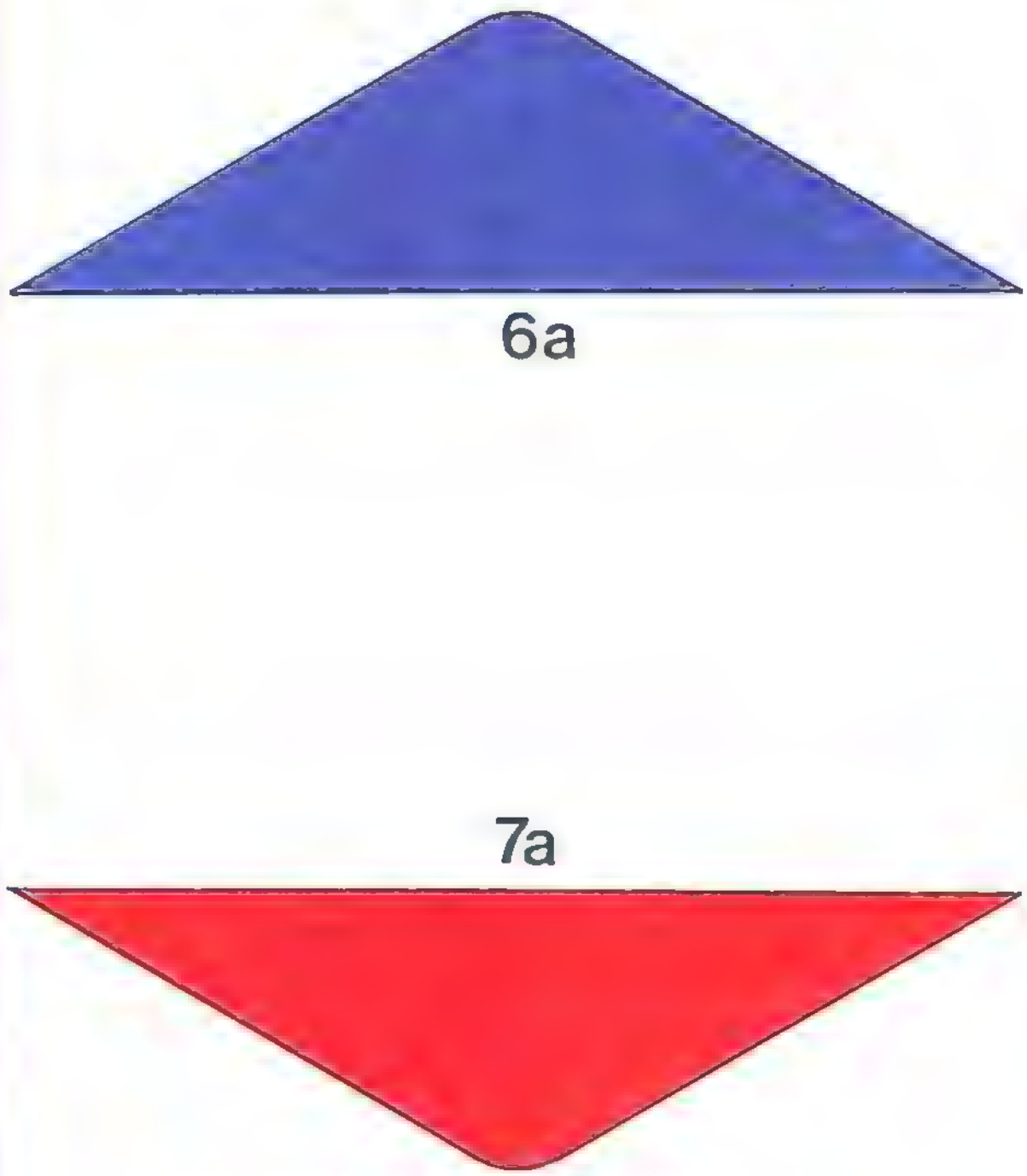


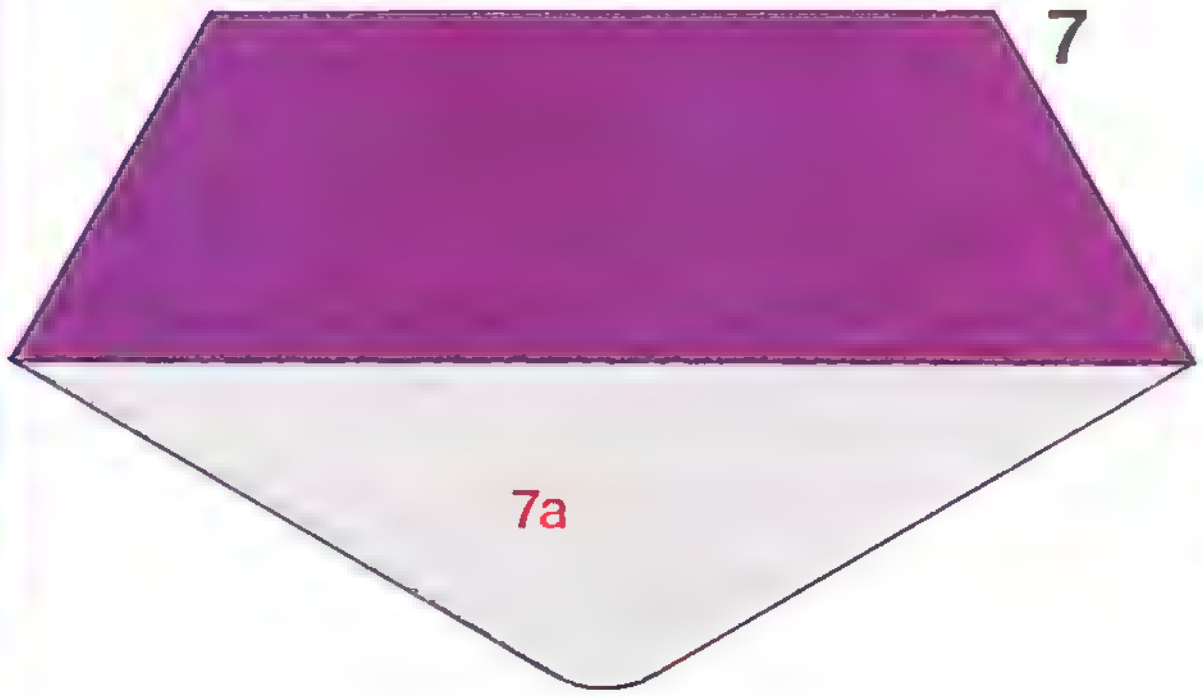
Fortsetzung auf Seite 25

© Walt Disney Productions

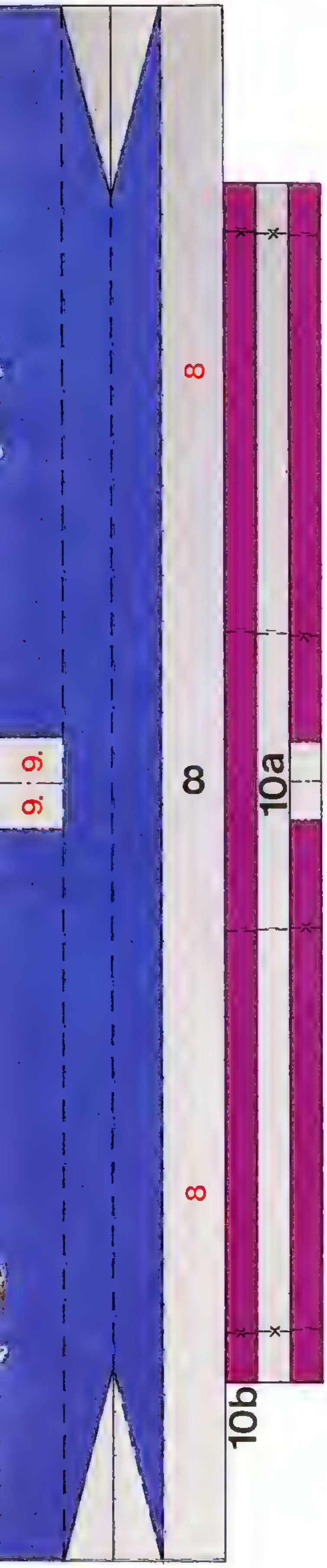


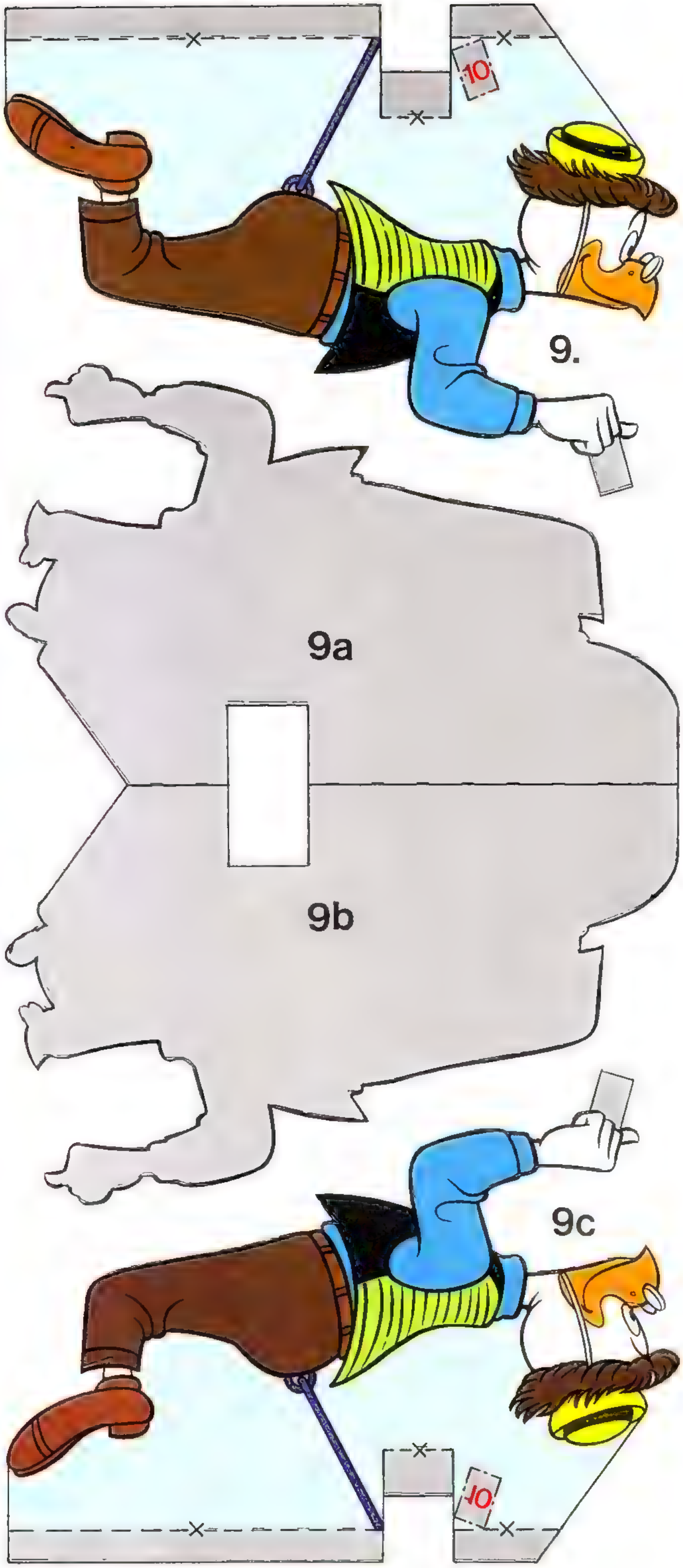






©Walt Disney Productions


8
8
8
9.
9.
10a
10b


10
9.
9a
9b
9c
10

DRACHEN-FLIEGER

Teil 2

Heute im Schau- und Bastelheft

Liebe Freunde!
Mit dem zweiten Teil wird Euer Drachenflieger heute komplett. Auf dieser Seite zeigen wir Euch, wie er gebastelt wird. Und auf der zweiten Seite dieses Heftes gibt Euch Daniel Düsentrieb einige Flugtips.

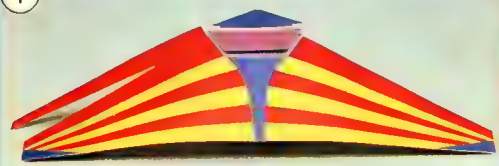
Wir haben das Basteln für Euch leichter gemacht, indem wir die einzelnen Teile mit schwarzen und roten Ziffern versehen haben. Die ***schwarzen Ziffern*** *bezeichnen die Nummern der Teile. Das Teil mit der schwarzen „1" ist also Teil Nr. 1. Dort, wo die* ***roten Ziffern*** *stehen, werden die Teile mit den entsprechenden schwarzen Ziffern angeklebt.*

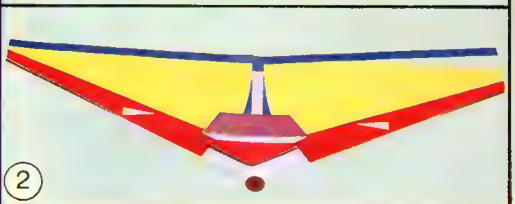
©Walt Disney Productions

Bastelt bitte wieder sehr sorgfältig, damit der fertige Flieger auch gut in der Luft liegt. Die beiden Tragflächenteile aus der letzten MICKY MAUS habt Ihr ja schon zusammengeklebt.*

Abb. 1 zeigt Euch nun, was auf die Oberseite der Tragfläche geklebt wird, nämlich die Teile 4, 4a, 6 und 6a. Wenn alles sauber geklebt und getrocknet ist, dreht Ihr die Tragfläche um. Auf *Abb. 2* seht Ihr, was wo auf die Tragflächenrückseite geklebt wird: Zunächst einmal die Streifen 5 und 5a. Dann wird in die Aussparung an der Tragflächenspitze ein Pfennigstück eingelegt und die Teile 7 und 7a aufgeklebt.

1





2

Jetzt wird Teil 8 auf die Unterseite der Tragfläche montiert. Dazu müßt Ihr zunächst Teil 8 zu einem Holm mit dreieckigem Querschnitt zusammenkleben. Knickt dann die Tragflächenhälften über die Mitte leicht nach unten und klebt Teil 8 an den bezeichneten Stellen fest, *Abb. 3.* Gut festhalten, bis alles trocken ist!

3

So, jetzt wollen wir also noch unseren Freund Düsentrieb unter seinen Drachen hängen, *Abb. 4.* Teile 9a und 9b zusammenkleben. Auf 9a Teil 9 kleben; auf 9b Teil 9c kleben. Die oberen Laschen und die an der Hand nach außen falzen. Jetzt den ganzen Daniel an den Teilen 2 und 8 festkleben und so ausrichten, daß er genau senkrecht steht.

4

Und zuguterletzt wird noch Teil 10a gefalzt und zusammengeklebt. Auf die graue Seite von 10a wird Teil 10b geklebt. Wie dieses Teil dann gefalzt und am Drachenflieger befestigt wird, zeigt Euch *Abb. 5.*

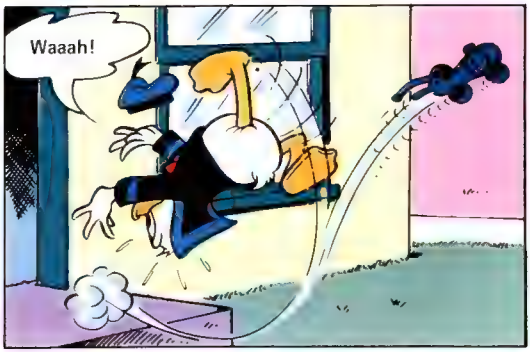
5

Den fertigen Drachenflieger könnt Ihr mit einem Faden, der mit Klebstoff festgemacht wird, in Eurem Zimmer aufhängen. Aber toller ist es natürlich, ihn richtig fliegen zu lassen. Was Ihr dabei beachten müßt, sagt Euch Daniel Düsentrieb auf der zweiten Seite in diesem Heft.

In der nächsten Micky Maus kommt ein aufregendes Spiel zu Euch, das Teufelsrad. Mehr darüber seht Ihr auf der Rückseite dieses Heftes, und am Freitag, dem 23. Juli auch im Fernsehen: ab 18.15 Uhr im ZDF (SRG 19.25, ORF 19.23).

*Wem eine wichtige Micky Maus in der Sammlung fehlt, der kann sie mit einer Zahlkarte (DM 2,00 + Gebühr) nachbestellen. Adresse: Ehapa Verlag/Postfach 1215/7000 Stuttgart 1/Konto: 8855-707

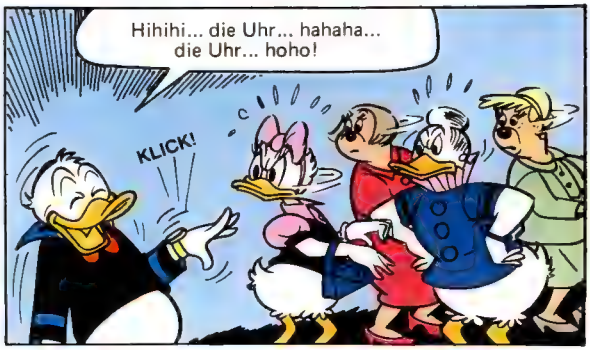
Fortsetzung von Seite 19



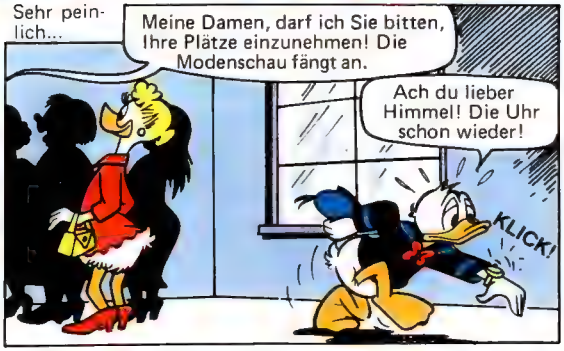
GROSSE MODENSCHAU
Diese Modenschau ist sehr wichtig für mich. Alle Damen sind anwesend! Also benimm dich!
Tu ich doch immer!
ENTEN-HAUSENER DAMENKLUB

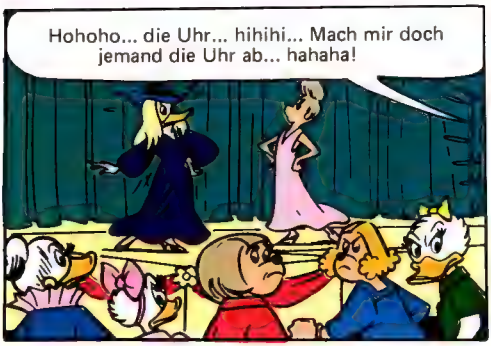
Ach, da kommt Frau Gänsfleisch! Sie ist Ehrenvorsitzende. Ich muß sie natürlich begrüßen.

Nein, Frau Gänsfleisch, wo haben Sie dieses reizende Kostüm denn erstanden?
Scheußlich sieht die aus!


Hihihi... die Uhr... hahaha... die Uhr... hoho!
KLICK!

Also ich muß wirklich sagen, Fräulein Daisy, Ihr Umgang ist nicht der beste.
Hahaha... ich kann doch nichts hihihi... dafür! Die Uhr...


Sehr peinlich...
Meine Damen, darf ich Sie bitten, Ihre Plätze einzunehmen! Die Modenschau fängt an.
Ach du lieber Himmel! Die Uhr schon wieder!
KLICK!


Hohoho... die Uhr... hihihi... Mach mir doch jemand die Uhr ab... hahaha!

Das mach' ich nicht noch mal mit! Lieber komm' ich nur noch zu spät.
ENDE

PHANTOMIAS
Sein kompliziertester Fall!

Endlich ist es der Polizei gelungen, den berüchtigten Einbrecher und Verwandlungskünstler „Schwarze Maske" hinter Schloß und Riegel zu bringen. Doch wie ist es möglich, daß bei neueren Einbrüchen am Tatort jedesmal seine Visitenkarte gefunden wird? – Das ist ein äußerst verwirrender Fall, der selbst einem Phantomias noch einiges Kopfzerbrechen bereiten wird...

© Walt Disney Productions

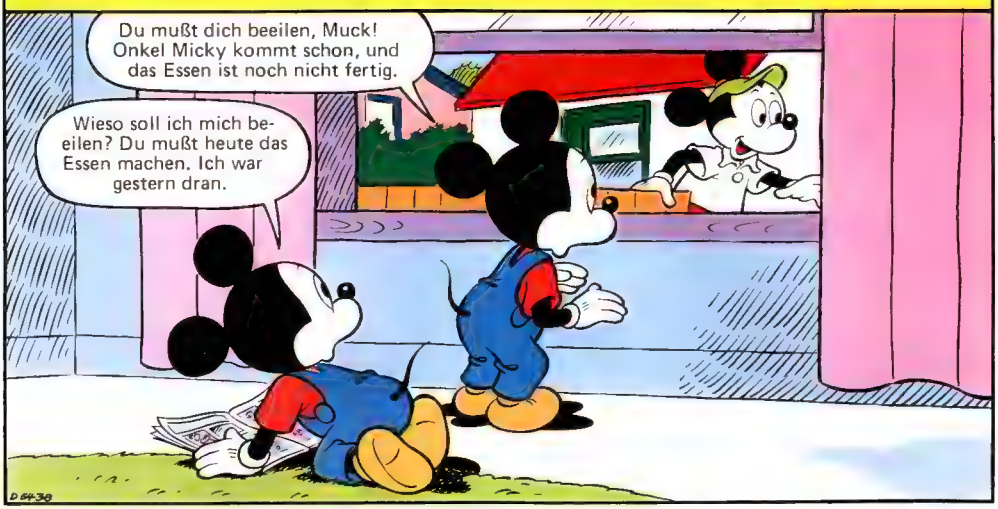
Diese und noch ein paar andere spannende Geschichten lest Ihr in

Walt Disneys LUSTIGES TASCHENBUCH Nr. 83

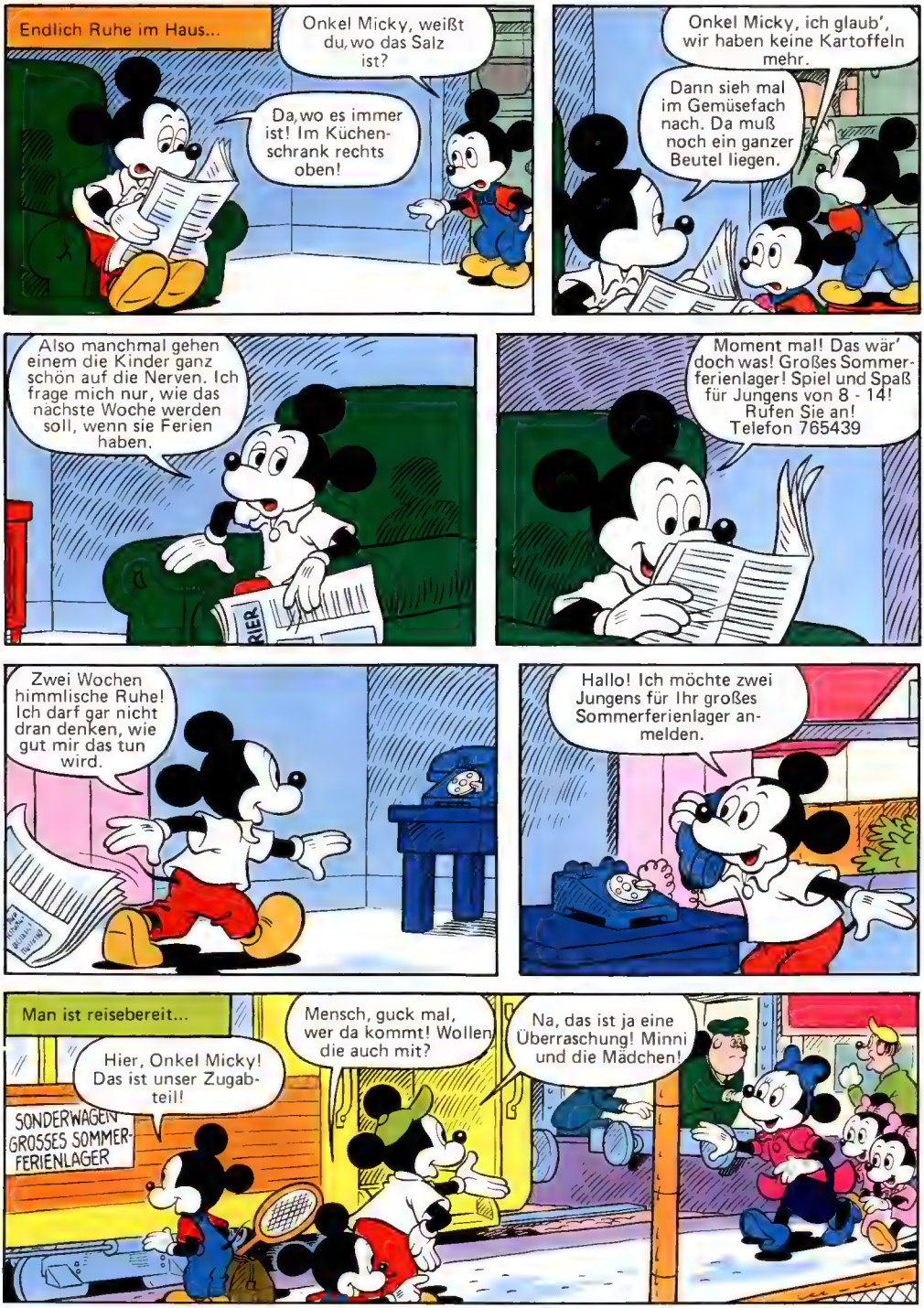
Walt Disneys

MICKY MAUS

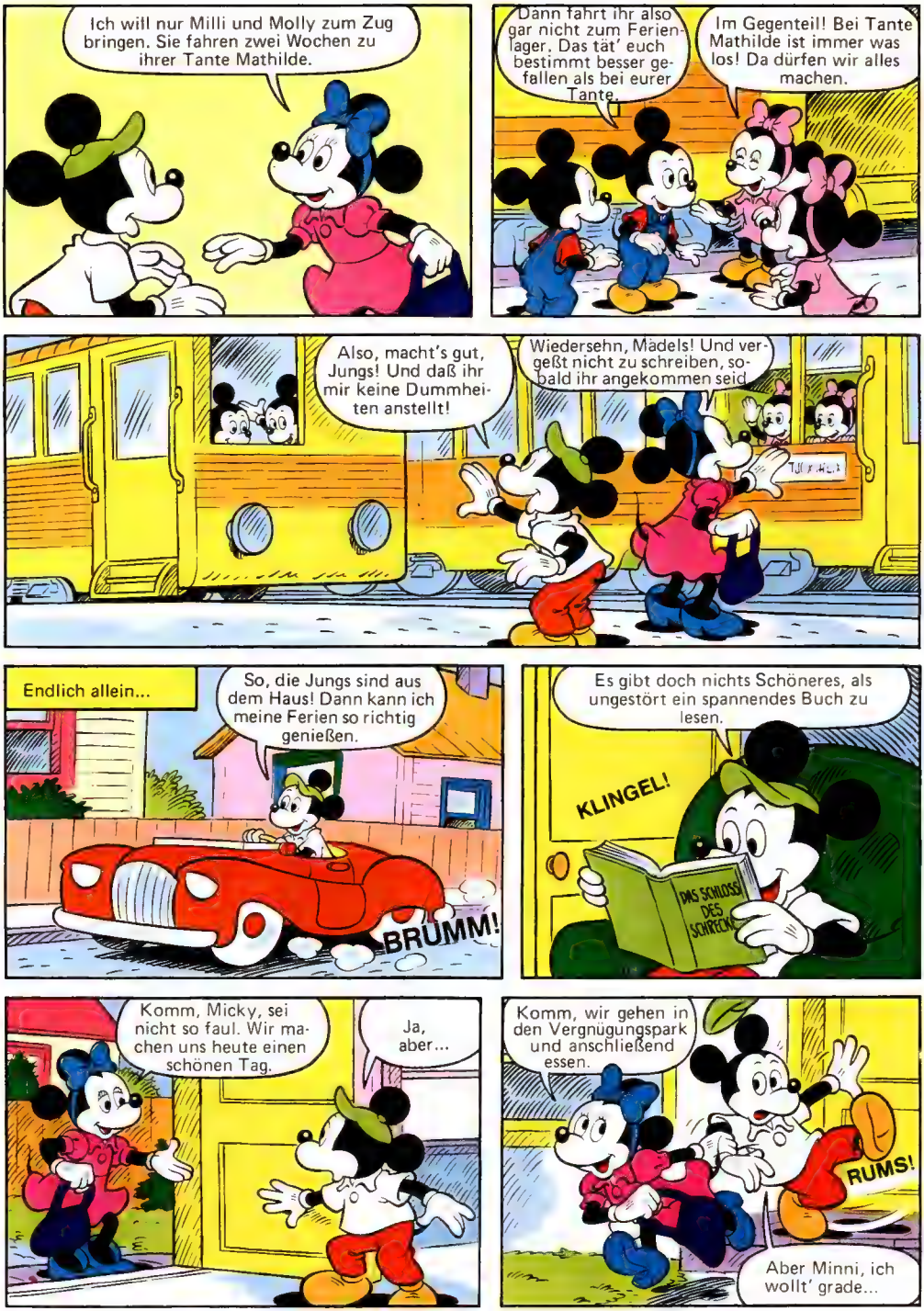
Endlich allein

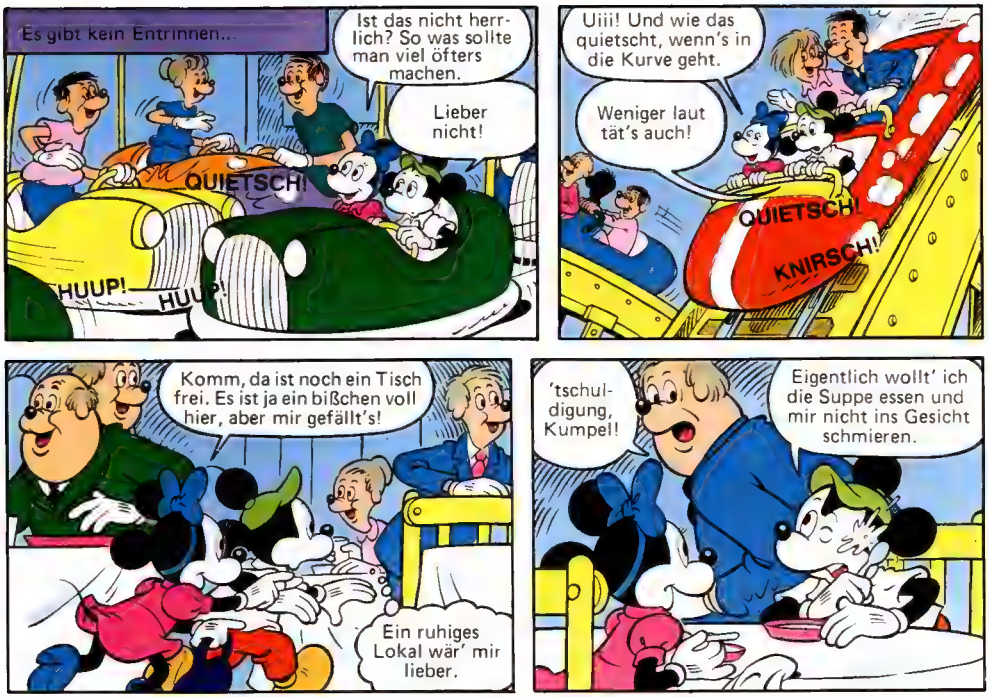


Jetzt kommt ein Spiel, bei dem Ihr



höllisch aufpassen müßt...


Ich will nur Milli und Molly zum Zug bringen. Sie fahren zwei Wochen zu ihrer Tante Mathilde.
Dann fahrt ihr also gar nicht zum Ferienlager. Das tät' euch bestimmt besser gefallen als bei eurer Tante.
Im Gegenteil! Bei Tante Mathilde ist immer was los! Da dürfen wir alles machen.
Also, macht's gut, Jungs! Und daß ihr mir keine Dummheiten anstellt!
Wiedersehn, Mädels! Und vergeßt nicht zu schreiben, sobald ihr angekommen seid.
Endlich allein...
So, die Jungs sind aus dem Haus! Dann kann ich meine Ferien so richtig genießen.
BRUMM!
Es gibt doch nichts Schöneres, als ungestört ein spannendes Buch zu lesen.
KLINGEL!
DAS SCHLOSS DES SCHRECKENS
Komm, Micky, sei nicht so faul. Wir machen uns heute einen schönen Tag.
Ja, aber...
Komm, wir gehen in den Vergnügungspark und anschließend essen.
RUMS!
Aber Minni, ich wollt' grade...



Vorsicht Killer-Haie!

Donald hält die Warnung der Kinder für einen neuen Streich. Aber diesmal will er ihnen nicht auf den Leim gehen. Gut gelaunt braust er mit seinem flotten Wasser-Scooter davon. Doch das dicke Ende folgt...

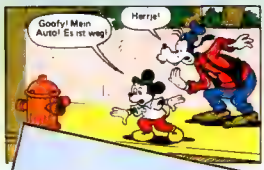
Wie diese beiden Geschichten ausgehen und vieles mehr lest Ihr in der neuen

MICKYVISION NR. 7

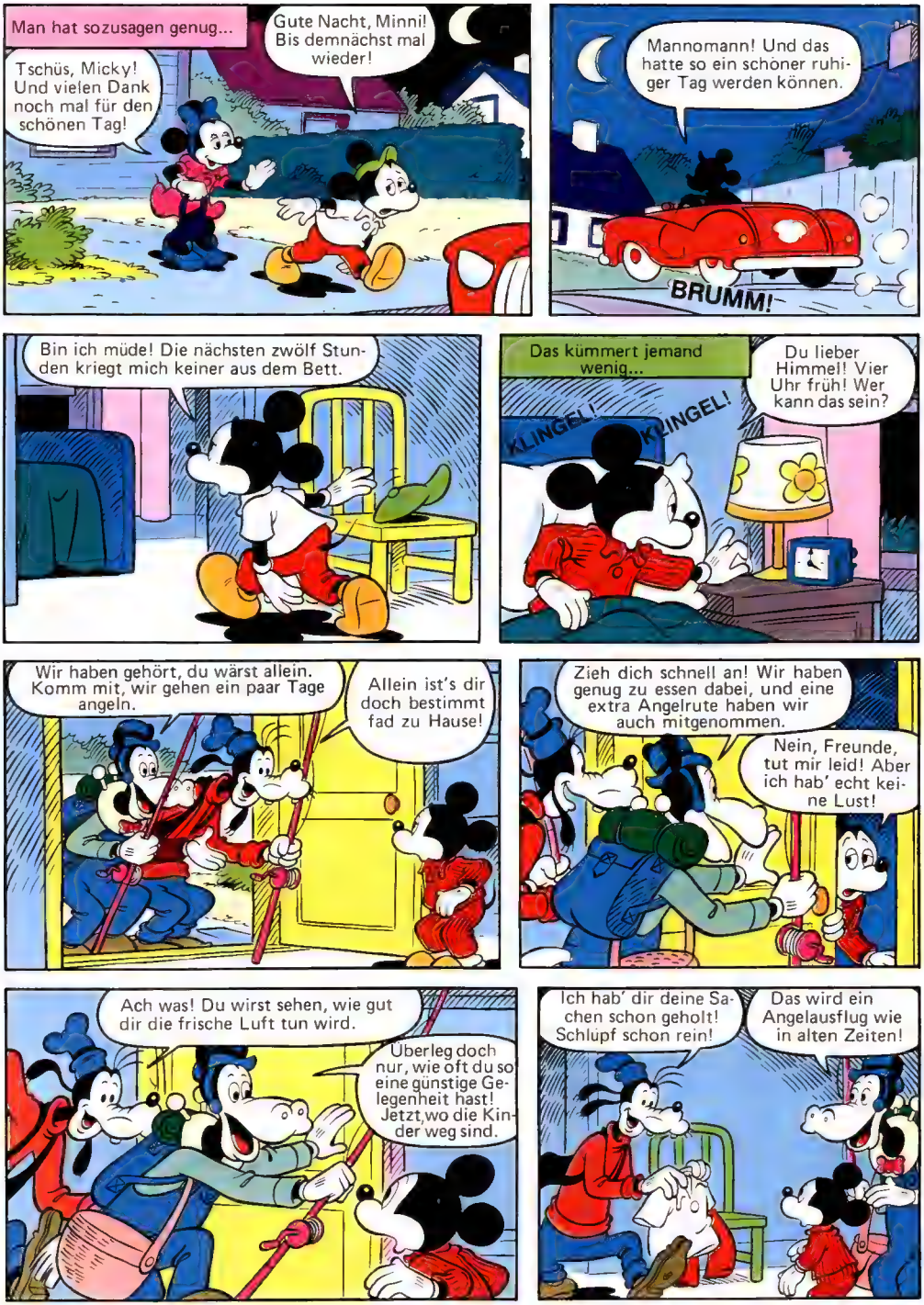
Die mit dem klasse Aufkleber!

Jetzt beim Zeitschriftenhändler!

Micky und Goofy verfolgen eine gefährliche Bande von Autodieben, die ganz Entenhausen unsicher macht. Doch an Mickys Auto hätten sie sich besser nicht vergreifen sollen...



© Walt Disney Productions


Man hat sozusagen genug...
Tschüs, Micky! Und vielen Dank noch mal für den schönen Tag!
Gute Nacht, Minni! Bis demnächst mal wieder!
Mannomann! Und das hatte so ein schöner ruhiger Tag werden können.
BRUMM!
Bin ich müde! Die nächsten zwölf Stunden kriegt mich keiner aus dem Bett.
Das kümmert jemand wenig...
KLINGEL!
KLINGEL!
Du lieber Himmel! Vier Uhr früh! Wer kann das sein?
Wir haben gehört, du wärst allein. Komm mit, wir gehen ein paar Tage angeln.
Allein ist's dir doch bestimmt fad zu Hause!
Zieh dich schnell an! Wir haben genug zu essen dabei, und eine extra Angelrute haben wir auch mitgenommen.
Nein, Freunde, tut mir leid! Aber ich hab' echt keine Lust!
Ach was! Du wirst sehen, wie gut dir die frische Luft tun wird.
Überleg doch nur, wie oft du so eine günstige Gelegenheit hast! Jetzt,wo die Kinder weg sind.
Ich hab' dir deine Sachen schon geholt! Schlupf schon rein!
Das wird ein Angelausflug wie in alten Zeiten!

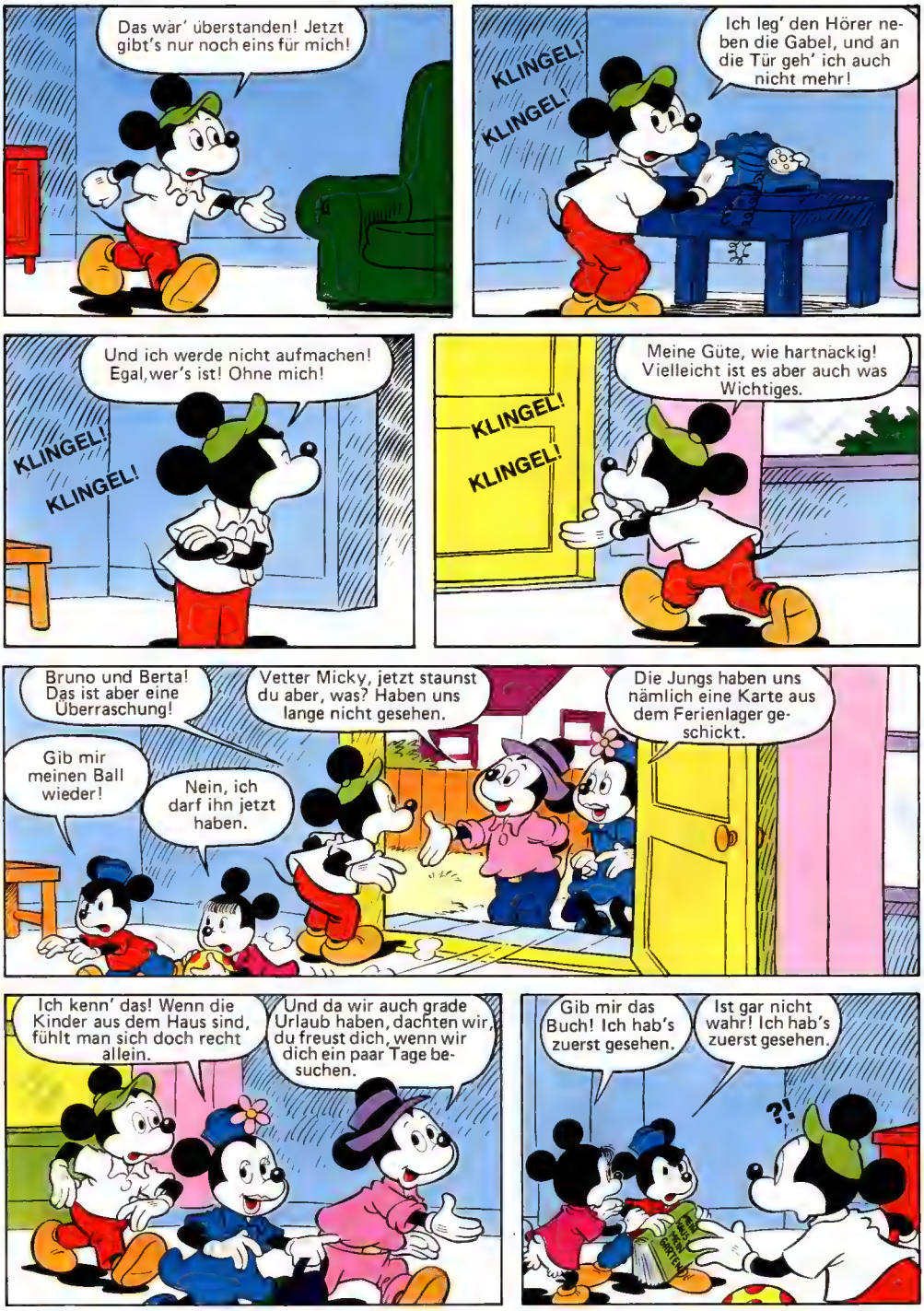
© Walt Disney Productions

„Es ist sehr wichtig, daß Ihr wißt, wie praktisch diese Tasche ist. Denn alles, was ich täglich brauch', hat reichlich Platz in ihrem Bauch."

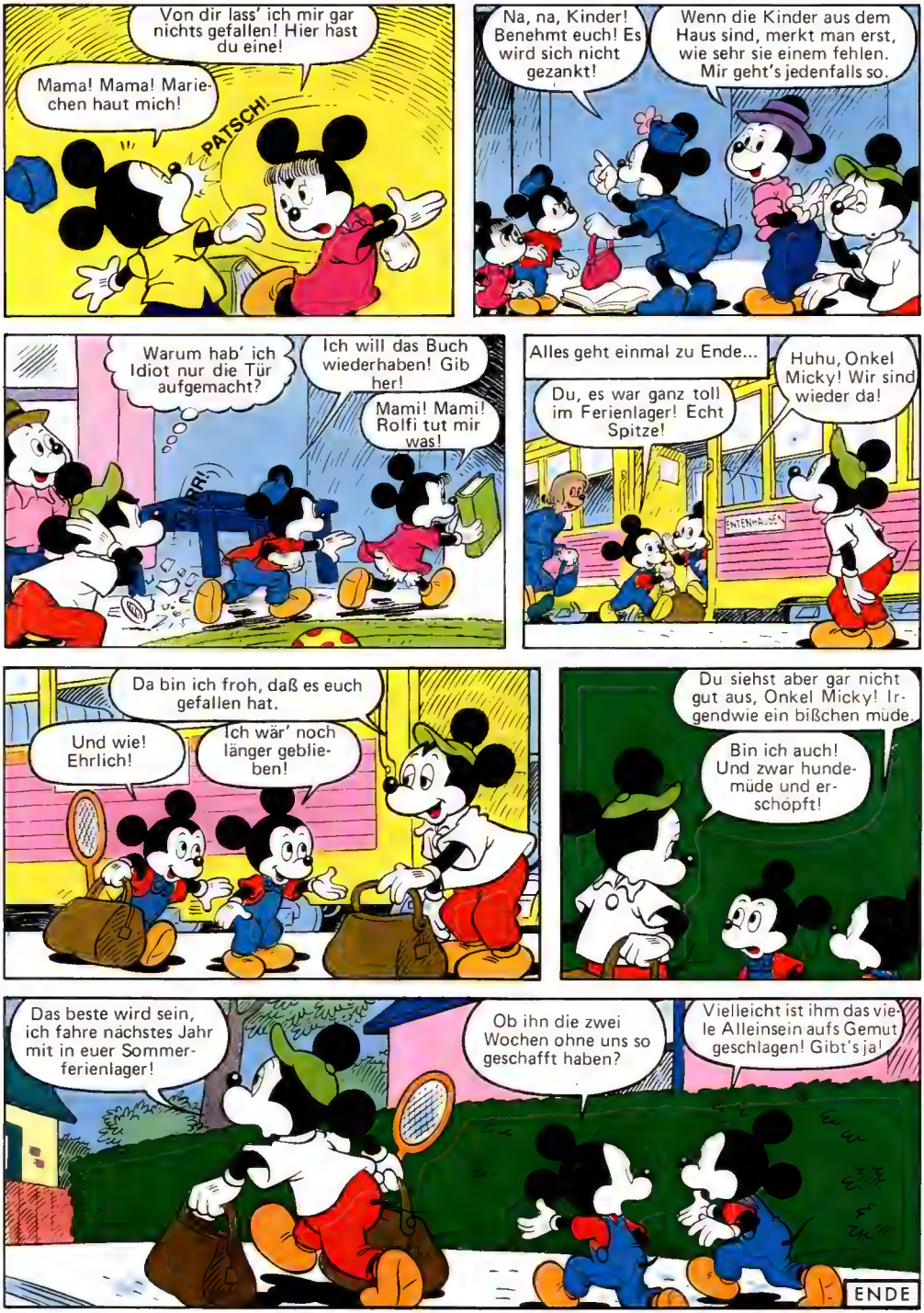
Umhängetasche mit „Goofy"-Aufdruck
DM 15,–
Unverbindliche Preisempfehlung

adidas-Prospekte gibt's beim Fachhandel oder bei adidas, Postfach 1120, 8522 Herzogenaurach.

adidas Die Weltmarke mit den 3 Streifen



Freut Euch auf das TEUFELSRAD



ein spannendes Spiel voller Tücken!

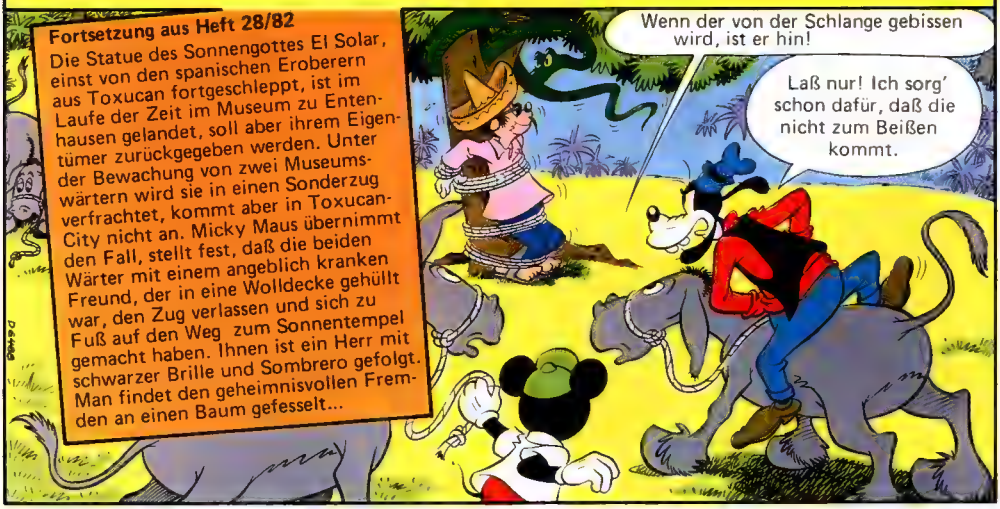
Walt Disney's

MICKY MAUS

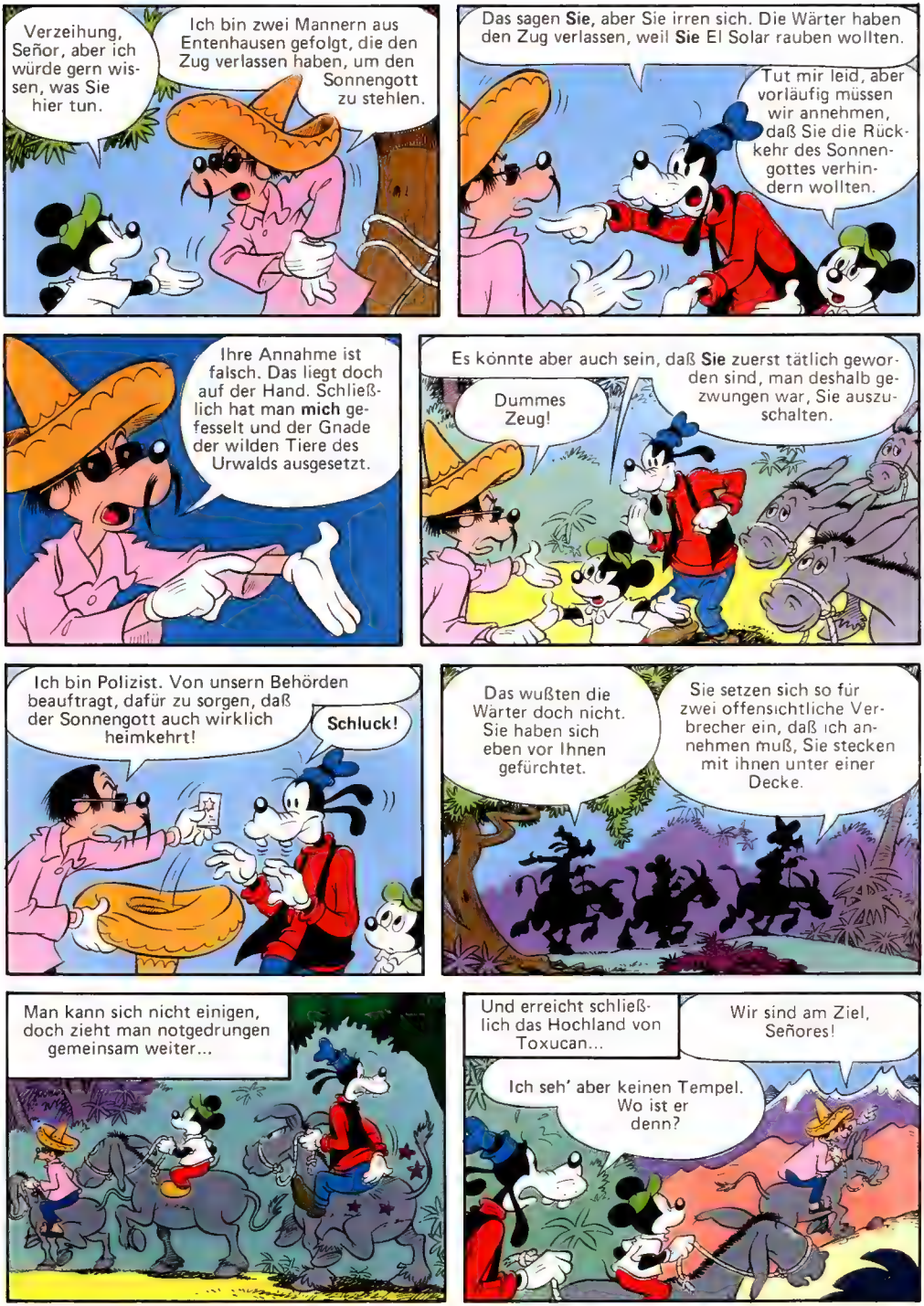
Der Sonnengott kehrt heim

Fortsetzung aus Heft 28/82

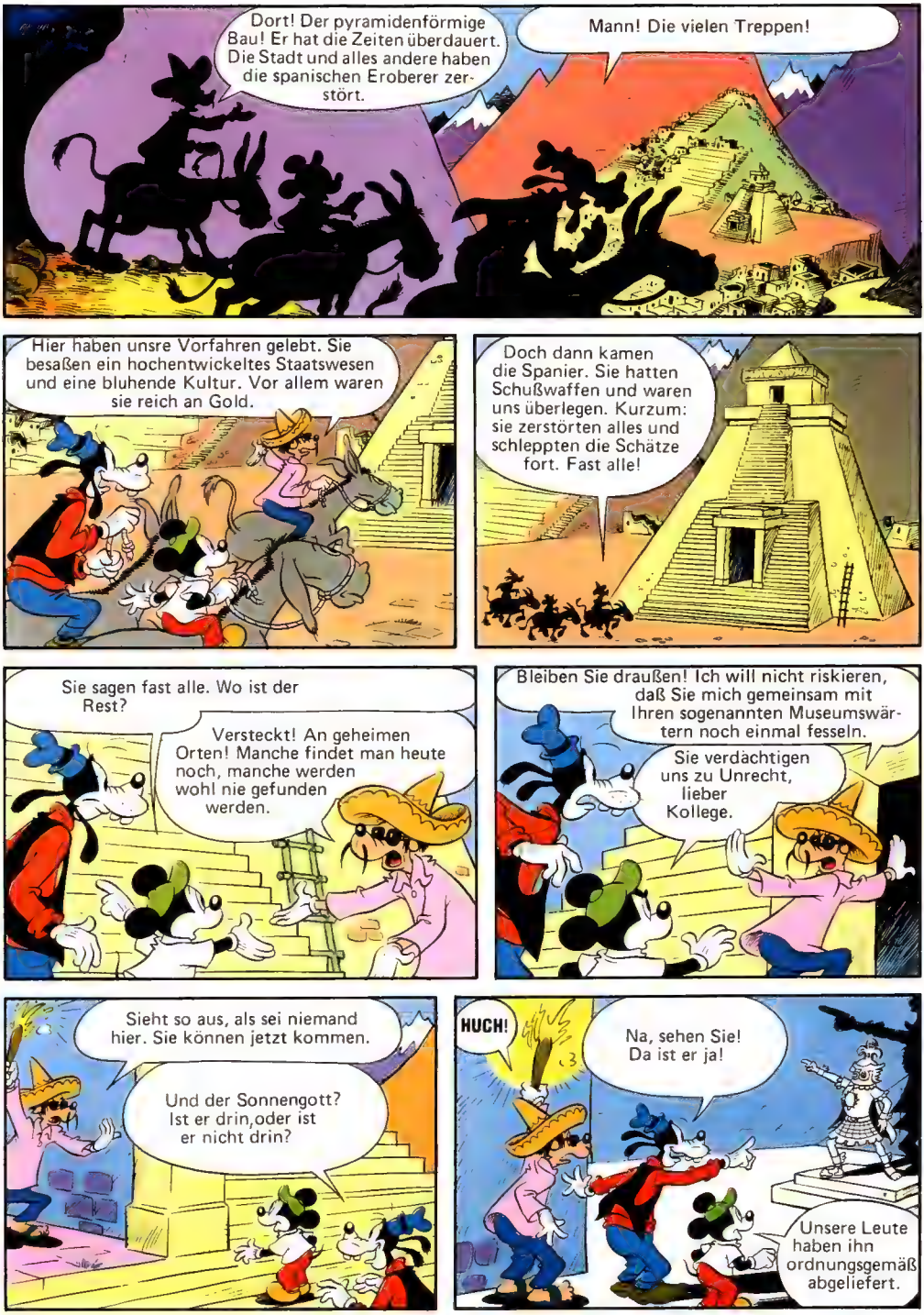
Die Statue des Sonnengottes El Solar, einst von den spanischen Eroberern aus Toxucan fortgeschleppt, ist im Laufe der Zeit im Museum zu Entenhausen gelandet, soll aber ihrem Eigentümer zurückgegeben werden. Unter der Bewachung von zwei Museumswärtern wird sie in einen Sonderzug verfrachtet, kommt aber in Toxucan-City nicht an. Micky Maus übernimmt den Fall, stellt fest, daß die beiden Wärter mit einem angeblich kranken Freund, der in eine Wolldecke gehüllt war, den Zug verlassen und sich zu Fuß auf den Weg zum Sonnentempel gemacht haben. Ihnen ist ein Herr mit schwarzer Brille und Sombrero gefolgt. Man findet den geheimnisvollen Fremden an einen Baum gefesselt...



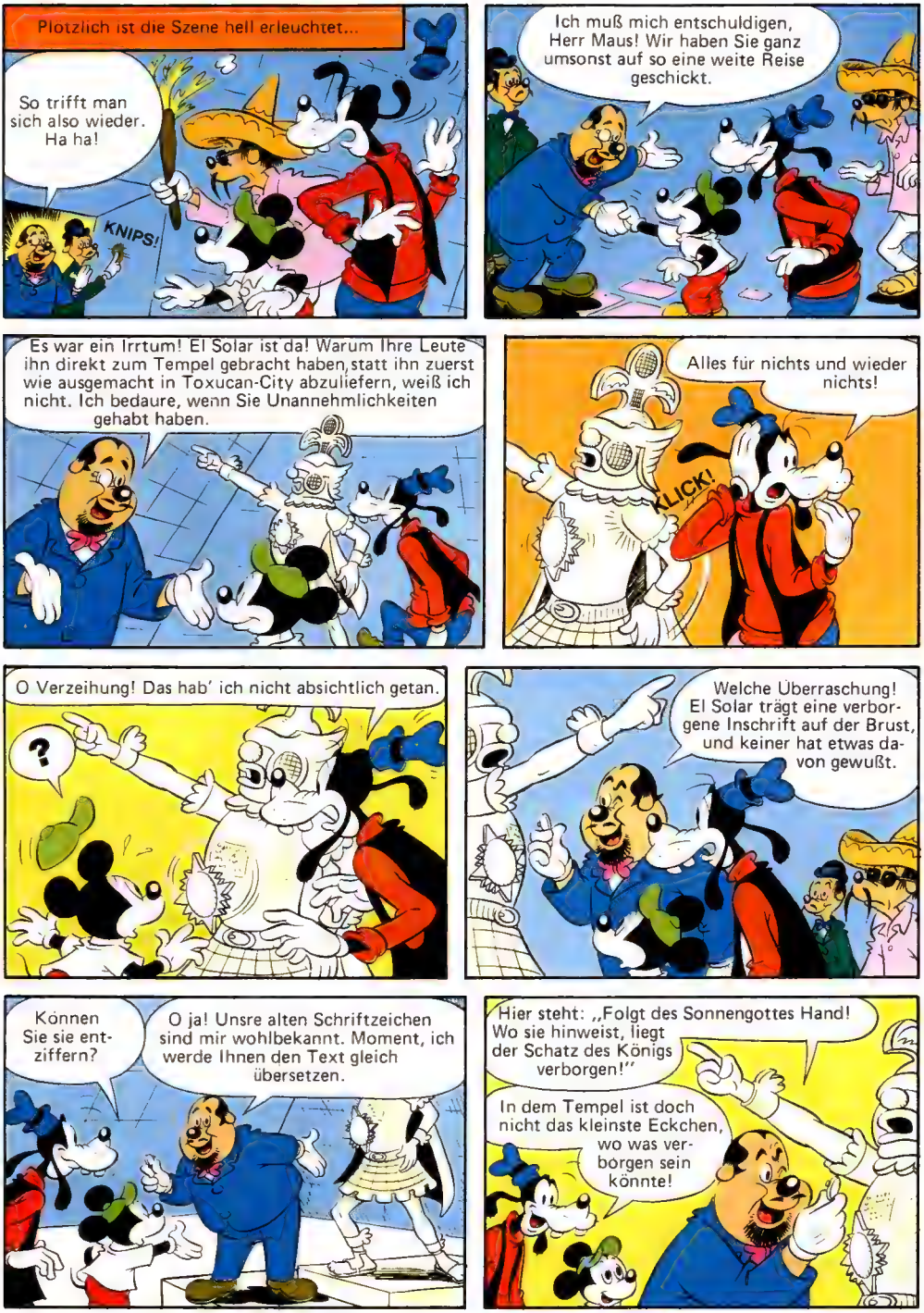
Jetzt kommt ein Spiel, bei dem Ihr



höllisch aufpassen müßt...



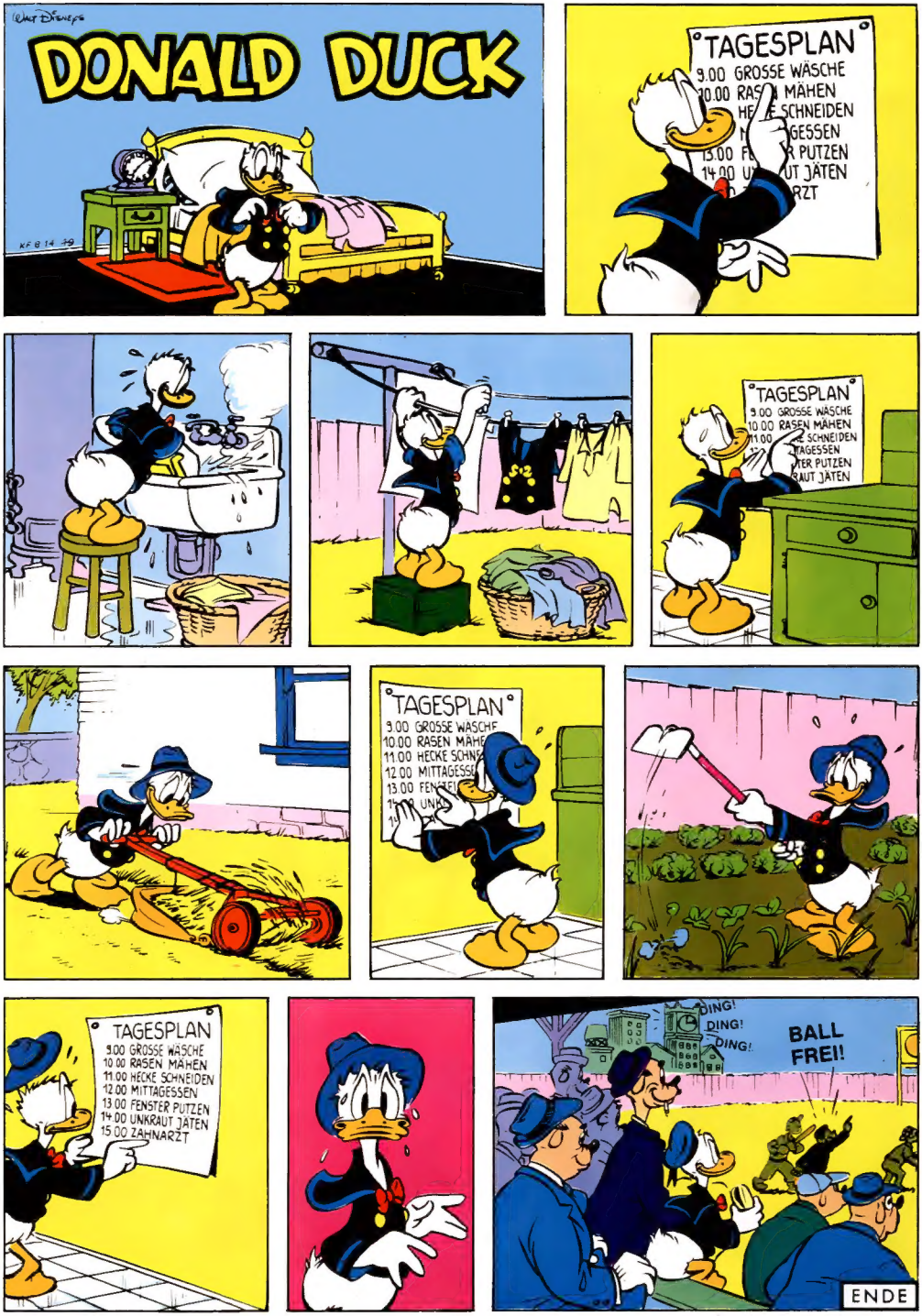
Freut Euch auf das TEUFELSRAD

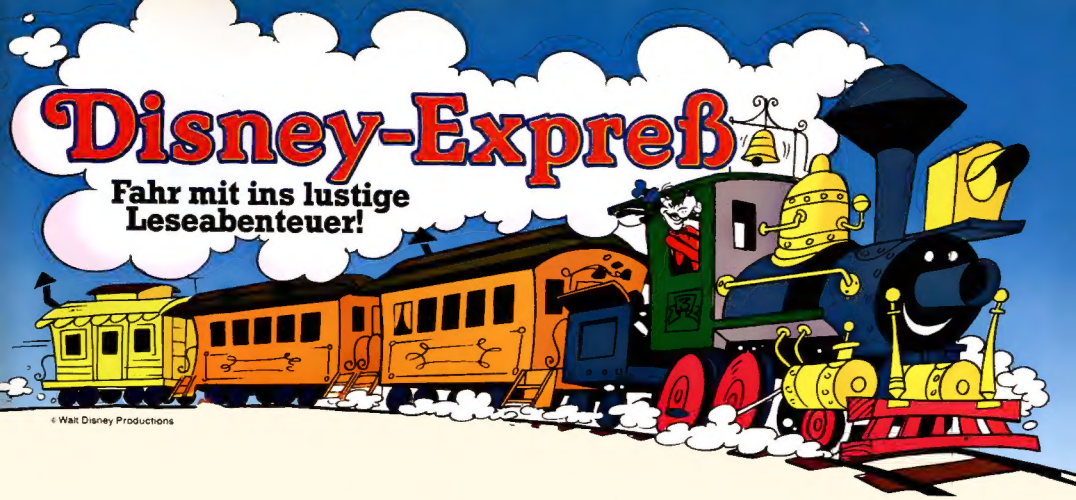


ein spannendes Spiel voller Tücken!

Jetzt kommt ein Spiel, bei dem Ihr

höllisch aufpassen müßt...


WALT DISNEY'S
DONALD DUCK
TAGESPLAN
9.00 GROSSE WÄSCHE
10.00 RASEN MÄHEN
11.00 HECKE SCHNEIDEN
12.00 MITTAGESSEN
13.00 FENSTER PUTZEN
14.00 UNKRAUT JÄTEN
15.00 ZAHNARZT
DING!
DING!
DING!
BALL FREI!
ENDE



Ein Fall für Phantomias

Kann er die rätselhaften Einbrüche aufklären, die der Polizei großes Kopfzerbrechen bereiten?

Freut Euch auf das dicke Comicbuch mit den vielen langen Geschichten.

Nr. 83

Walt Disney's
LUSTIGES TASCHENBUCH

Fahrt mit Hindernissen

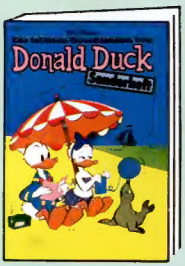
Oma Duck hat's eilig, Sie ist auf dem Weg in die Stadt. Doch unterwegs sorgen die Panzerknacker für eine böse Überraschung...

Es stecken wieder mal tolle Geschichten drin im neuen

Walt Disney's
Donald Duck

Nr. 214

Donalds gefährliche Schatzsuche...



eine aufregende Radtour und noch einiges mehr bringt Euch

Donald Duck Sonderheft

Nr. 71

Dagobert Duck von seinen eigenen Talern bedroht! Und andere spannende Abenteuer bringt Euch

Walt Disney's
Donald Duck

Nr. 50

2. AUFLAGE Wegen des großen Erfolges

Ein begehrenswerter Preis!

Zu gewinnen auf GOOFYs Aktions-Seite. Dazu – wie immer – viel Spaß mit den duften Donald- und Goofy-Comics.

GOOFY

Nr. 7

In der neuen Mickyvision gibt's wieder einen klasse Aufkleber... und viele dufte Comic-Geschichten.

Micky vision

Nr. 7

Das alles gibt's diese Woche bei Eurem Zeitschriftenhändler

Nächste Woche in Eurer Micky Maus

Teufel, Teufel! – Das wird ein aufregendes Wettrennen!

Hier heißt es, höllisch aufgepaßt! –

TEUFELSRAD

Spannendes Würfelspiel für 2 bis 4 Mitspieler

Dieses vertrackte Spiel muß des Teufels Großmutter persönlich erfunden haben!

Es macht seinem Namen alle Ehre. Unberechenbar dreht es sich mal in die eine, mal in die andere Richtung. Es gilt im rechten Moment aufzuspringen und den geeigneten Absprung ins Ziel zu erwischen. Und ständig muß man beim wilden Ritt auf dem Teufelsrad damit rechnen, wieder abgeworfen zu werden und neu beginnen zu müssen. Klar, daß es Euch bei diesem turbulenten Spielgeschehen keinen einzigen Augenblick langweilig wird.

Mit nur einer einzigen Bastelbeilage bereits spielfertig. Freut Euch drauf!

Wieder garantiert gutes und schnelles Gelingen!

Alles Fertigteile, Schere überflüssig. Einfach herausbrechen, zusammenkleben und losspielen!

ZIEL

Walt Disney's MICKY MAUS

TEUFELSRAD

4 3 2 1

© Walt Disney Productions

In der neuen MICKY MAUS zeigen die Frauen, daß mit Ihnen nicht zu spaßen ist!

Du tust mir unrecht, meine liebe Daisy.

Ich bin nicht deine liebe Daisy!

Micky und Goofy klären das Rätsel um den verschwundenen Schatz von El Solar.

Und auch sonst gibt's wieder jede Menge Spaß und Action!

Ab Freitag ist sie da - die neue Micky Maus!